CONEXION

MANGA

EDITO POSTER

Nº 306
$35.00MX
$3.75USD

facebook

KYOTO ANIMATION
DONDE LOS SUEÑOS SE HACEN REALIDAD

DE JJ PROJECT A GOT7
UNA BAD BOY ACROBÁTICA

CROSS ANGE: TENSHI TO RYUU NO RONDO

EL DERRUMBE DE LA UTOPÍA

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

306
$35.00MX/$3.75USD
00306
7 509761 103782

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
ZORRO DE SEDA
PAULINA OLVERA
SUNAKO YE-SEUL
NOZOMU RODRÍGUEZ
CHIBI-CHÍO
ALEX B.
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
ARTHUR WOLF
HARU
ANGEL PRINCESS & GOJI.
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.

ANDROID APP ON Google play | Available on the App Store

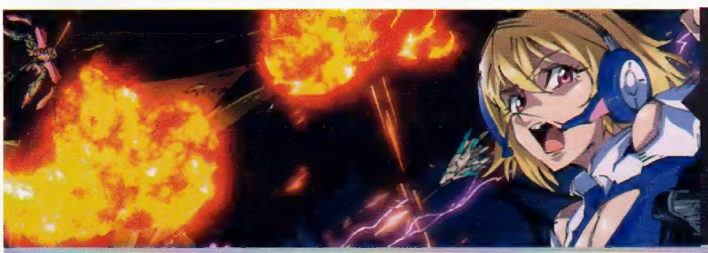
Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

Kyoto Animation (KyoAni), es un famoso estudio de animación que posee algunos de los títulos más aclamados en la historia del anime contemporáneo. Desde su fundación en 1981, se ha ido ganando el reconocimiento como una empresa única, innovadora e inspiradora, ya que sus obras tienen una estética exquisita y muy refinada; esta corporación no sólo es reconocida en Japón, sino en todo el mundo por sus altos valores de producción. Como recordarán, en números pasados mencionamos que daríamos regularmente un espacio para conocer a todos los estudios de animación, que no pudimos incluir en el reportaje dedicado a este tema en nuestro especial de aniversario, y es precisamente en el número que tienen en sus manos, donde iniciaremos esta serie de reportajes, que esperamos estén dentro de sus favoritos.

CONTENIDO



PORTADA
50|

ANIME
02| KAITOU JOKER
04| PARASYTE -THE MAXIM-
06| AKATSUKI NO YONA
08| HITSUGI NO CHAIKA: AVENGING BATTLE
11| OSHIRI KAJIRI MUSHI 3
12| TRINITY SEVEN
15| HI★SCOOOL! SEHA GIRLS
18| SHIGATSU WA KIMI NO USO

REPORTAJES
01| PREVIEW
20| THE SKY CRAWLERS
22| KYOJI ASANO
56| 7TH DRAGON 2020
58| DE JJ PROJECT A GOT7
62| KYOTO ANIMATION
65| BUZÓN

SECCIÓN BN
29| PARA INTERPRETAR EL MANGA
34| LA VERDAD DETRÁS DE...
38| LOS MONOS DE NIEVE DE JIGOKUDANI
42| NIKKEI

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM | CONEXIÓN MANGA OFICIAL | CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 306. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón #87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

SHINMAI MAOU NO KEIYAKUSHA

FANSERVICE Y ACCIÓN INUNDARÁN LA TV

Por Judith D.

PARA LOS AMANTES DEL FANSERVICE Y LAS CHICAS RUDAS, EL ANUNCIO DE LA ADAPTACIÓN ANIMADA DE LAS NOVELAS LIGERAS *SHINMAI MAOU NO KEIYAKUSHA*, ESCRITAS POR **UESU TETSUTO**, FUE SIN DUDA UNA GRAN ALEGRÍA. ESTA SAGA, LLENA DE CHICAS SEXIS CON PODERES DEMONIACOS, PRODUCIDA POR IMS, SE ESTRENÓ EL PASADO 7 DE ENERO.

HISTORIA NUEVA, GÉNERO CLÁSICO

Al igual que muchas historias del género, ***Shinmai Maou no Keiyakusha*** nos presenta un típico ambiente escolar, llevándonos a conocer las peripecias del estudiante Toujo Basara, a quien la vida premió (o maldijo, según se vea) con un padre muy despreocupado, quien un día, como si nada, le pregunta a su hijo si quiere una hermanita... Al poco tiempo su padre se va de viaje, dejándolo a cargo de, no una, sino dos sexis hermanastras, Mio y María (eso es ser un padre acomedido). Ok hasta aquí todo es... casi normal, con el pequeño detalle de que las nuevas hermanas son en realidad ¡deidades del inframundo! Mio es la reina de los demonios y María es una ardiente súcubo.

Los problemas del joven estudiante no terminan aquí, ya que la reina de los demonios lo obliga a hacer un pacto con ella, en el cual Basara se convertirá en su nuevo sirviente. ¡Pero sorpresa! Todo sale absolutamente mal, Mio ahora es la sirvienta del muchacho, y todo lo que él ordene es ley, toooooodo...

LA AMA AL SERVICIO DEL ESCLAVO

Como típica historia de hermanos adoptados, las situaciones que propiciarán momentos de corte ecchi, y muchas cachetadas al protagonista, se dan a cada momento, aunados al hecho de que todos los héroes del mundo (haciendo honor a su nombre y buscando la gloria) intentarán destruir a Mio, por lo que su amo tendrá que convertirse en su nuevo protector, fortaleciendo cada vez más su relación, ya sea como hermanastros, o algo más.

PRODUCCIÓN

Para llevar la obra de Tetsuto-sensei a la vida, la casa de animación Production IMS seleccionó a **Hisashi Saito** (***Sora no Otoshimono Final: Eternal my Master***) como director y a **Yoshihiro Watanabe** (***Boku wa Tomodachi ga Sukunai***) como diseñador de personajes; el guion será escrito por **Takao Yoshioka**, a quien los fans del ecchi recordarán como encargado de ***script*** en las series ***High School DxD***, ***Queen's Blade*** y más recientemente en ***Watamote TV***.

© Production IMS/2015

A pesar de ser considerada en un principio como otra serie del montón, ***Shinmai Maou no Keiyakusha*** está compitiendo duramente por un lugar en la infinidad de series tipo fanservice que plagan la TV nipona, aunque con los antecedentes de la producción y la buena reputación de las novelas ligeras, seguramente podremos esperar un producto que sobresalga del resto, wiiiiiiiiiii...

FICHA TÉCNICA

SEIYUUS

- BASARA TOUJO: Yuichi Nakamura
- MIO NARUSE: Ayaka Asai
- YUKI NONAKA: Sarah Emi Bridcutt
- MARÍA NARUSE: Kaori Fukuhara
- CHISATO HASEGAWA: Yuu Asakawa
- JIN TOUJOU: Keiji Fujiwara

KAITOU JOKER
HACIENDO MILAGROS

Por Zorro de Seda

LOS ESTRENOS DE OCTUBRE SIGUEN CON TODO Y AHORA HABLAREMOS DE UN ANIME CARGADO TOTALMENTE DE COMEDIA, MISTERIO Y CRIMEN.

Kaitou Joker es un anime de los estudios Atsuku DK (***Burst Angel***, ***Crayon Shin-chan***, ***Doraemon***, ***Mobile Suit Gundam 00***, ***One Piece***, ***Saint Seiya: La Leyenda del Santuario***, ***Tiger and Bunny***, ***Wolf's Rain***) y dirigida por la también guionista **Yukiyo Teramoto** (***Cosmo Warrior Zero***, ***Doraemon***, ***Gokusen***, ***Hunter x Hunter***), que trata sobre las aventuras de un joven ladrón de cuello blanco, que se dedica a robar enormes e invaluables obras de arte, no sin antes mandar un aviso.

UN ANIME CON PERSONAJES ÚNICOS

Aunque nunca sabe qué hacer con lo que roba, el tipo disfruta su trabajo y lo hace de modo espectacular. Otra cosa que llama la atención es el factor común en la mayoría de los personajes: casi todos tienen nombre de cartas de un mazo de la baraja inglesa.

Joker es el protagonista de este anime. Es un joven de cabello blanco y una extraña raya (o cicatriz) en el ojo izquierdo. Es un ladrón muy hábil y tiene muchos trucos bajo la manga, como la "goma de transformación", la cual le permite convertirse en cualquier cosa durante cinco minutos. Parece tener una vida fácil y sin complicaciones, pero después sabremos que tiene un rival.

Hachi, un regordete y gracioso ladrón novato que se viste como ninja y es muy bueno en la cocina. Conoce a Joker cuando él intenta robar una esfera que pertenecía a su pueblo natal; sufre muchos infortunios, pero como es medio menso, no lo logra y Joker termina por salvarlo y robar la joya. Gracias a eso, Hachi se vuelve el aprendiz de Joker.

Spade es el "nombre artístico" de King, un chico que fue compañero de Joker en la infancia y que por una broma pesada, se agarraron rencor. Joker y King competirán por los mejores tesoros.

Dark Eye es el asistente de Spade, tiene un enorme ojo con el que deslumbra a la gente y es muy misterioso.

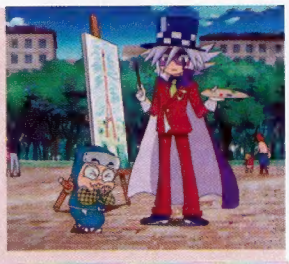
Dogusaburo Oniyama es el jefe del Departamento Antiladrones de Tokio y está obsesionado con atrapar a Joker. Es un tipo bajito, medio histérico y mandilón, siempre es burlado por Joker y hasta es capaz de salir del país para buscarlo.

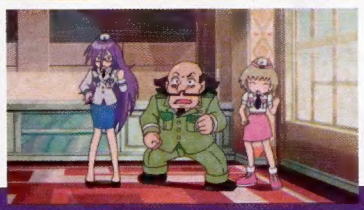
Mister Kaneari es un ricachón fanfarrón y prepotente que usa su fortuna para intentar detener a los ladrones, pero siempre terminan por robarle.

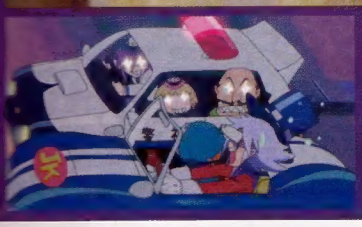
Silver Heart es un legendario ladrón que es maestro de Joker, Spade y Queen. Es un tipo con un genio increíble, pero como ya está viejo, la espalda le molesta en los momentos de acción.

Queen es una chica energética y es la nieta de Silver Heart. Le tiene un gran respeto y admiración a su abuelo, por lo que ella también quiere robar y coleccionar los más grandes tesoros del mundo.

Viridian es un detective francés muy afeminado y que cree que todo es ***"beautiful"***.







FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: Yukiyo Teramoto

GÉNERO: comedia, misterio

CREADOR ORIGINAL: Hideyasu Takahashi

ORGANIZACIÓN DE LA SERIE: Dai Sato

DISEÑO DE PERSONAJES: Miho Shimogasa

MÚSICA: Yusaku Tsuchiya

ESTUDIO DE ANIMACIÓN: Shinei Animation

PRODUCCIÓN: ADK

PRODUCCIÓN ADICIONAL: ADK/ Shinei Animation/ Shogakukan Productions Co./TOKYO MX/Sho-Pro/ Vega Entertainment/ Kids Station

EMISORA: Kids Station, Tokyo MX

SEIYUUS:

JOKER: Ayumu Murase

KANEKO: Aki Kaneda

SILVER HEART: Bin Shimada

MOMO SHIRAI: Haruna Sakurai

SPADE: Hiro Shimono

LADY DOUBT: Jenya

QUEEN: Miyuki Sawashiro

DOGUSABURO ONIYAMA: Naoki Tatsuta

MISTER KANEARI: Nobuo Tobita

GINKO KUROSAKI: Yuko Hara

HACHI: Yumiko Kobayashi

VIRIDIAN: Akira Ishida

LO SIMPLE SE DISFRUTA MEJOR

La historia es totalmente infantil, hay que saber que el manga, del cual es una adaptación, es para niños. Es muy divertido, tiene un humor bastante simple, de esos que se disfrutan sin ningún esfuerzo. El diseño también es bastante infantil, son personajes "bonitos" y muy coloridos.

Hay momentos brillantes y el mensaje es muy claro: se pueden hacer milagros. A pesar de que este anime está orientado a los niños, creo que lo puede disfrutar cualquier tipo de público, así que no se arrepentirán. Sí, ¡disfruten!

© Hideyasu Takahashi/ADK/Shinei Animation

PARASYTE
-THE MAXIM-
LOS ALIEN ATACAN

Por Zorro de Seda

SIN DUDA ALGUNA, OCTUBRE FUE EL MES DE LOS MEJORES ESTRENOS DE ANIME. HOY HABLAREMOS DE UN ANIME PARA AQUELLOS AMANTES DE LA CIENCIA FICCIÓN, LOS ALIENS Y LAS COSAS MUY GROTESCAS.

Parasyte -The Maxim- es un anime estrenado en 2014, tiene la dirección del reconocido director **Kenichi Shimizu** (*Afro Samurai: Resurrection*, *Kannazuki no Miko*, *Avengers Confidential: Black Widow & Punisher*, *Crayon Shin-chan: Arashi o Yobu Moretsu! Otona Teikoku no Gyakushuu*, *Naruto*, *Saint Seiya: The Lost Canvas*, *Soul Eater*) y tiene el respaldo de haber sido creada en los estudios MADHOUSE (*Beyblade*, *Birdy the Mighty*, *Blue Seed*, *Captain Tsubasa: Road to 2002*, *Cardcaptor Sakura*, *Chobits*, *Death Note*, *Devil May Cry*, *Fairy Tail*).

LA HISTORIA

Un buen día, la Tierra es visitada por seres alienígenas llamados "parásitos", quienes buscan comer humanos. Shinichi, un estudiante común y corriente, es atacado por uno de esos alienígenas que son como insectos electrónicos. Este alienígena intenta meterse por su oído, para controlarlo directamente, pero Shinichi trae audífonos puestos y se da cuenta de lo que pasa e intenta luchar contra el parásito, pero éste se mete por su mano.

Desde ese momento, su mano es una especie de mutante que tiene ojos, boca, dientes y una especie de brazos con manos y dedos pequeños. Esta mano mutante le hace pasar momentos vergonzosos y heroicos a Shinichi, como tocar el pecho a su amiga, jugar en clase con su celular y salvar a una pequeña de ser arrollada por un auto, deteniéndolo sólo con su brazo derecho. Además crean un vínculo muy fuerte.

Su mano se convierte en tantas cosas a la vez, que inclusive puede hablar y pide dormir en medio de las discusiones que tiene con Shinichi.

La mano le pide cooperar y coexistir para llevar una vida seminormal.

Un día, la mano mutante quiere confesar lo que es, mostrando que hay más como ella; sin embargo, se encuentra con un perro invadido con un insecto electrónico que intenta matar a Shinichi sin ningún éxito.

En la localidad de Shinichi aparecen personas muertas, por lo cual tiene otra discusión con su mano: los que son como ella, tienen que alimentarse de algo, deben comer para sobrevivir. Los enfrentamientos con otros como los suyos siempre son fuertes y sangrientos.

De repente Migi, su mano derecha, detecta la presencia de otro ser igual que ella, un parásito en el cuerpo de una guapa maestra de matemáticas que ha venido a observar y estudiar el comportamiento de los demás parásitos.

Finalmente, Migi y Shinichi se verán envueltos en una guerra entre alienígenas y humanos.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: acción, drama, terror, suspenso, ciencia ficción
IDEA ORIGINAL: Hitoshi Iwaaki
DIRECTOR: Kenichi Shimizu
GUION: Shoji Yonemura
PRODUCCIÓN: Forecast communications, NTV, VAP
EMISORA: NTV, Animax Asia
CAPÍTULOS: 24

SEIYUUS:

MIGI: Aya Hirano
SATOMI MURANO: Kana Hanazawa
SHINICHI IZUMI: Nobunaga Shimazaki
RYOKO TAMIYA: Atsuko Tanaka
URAGAMI: Hiroyuki Yoshino
YUKO TACHIKAWA: Kiyono Yasuno
A: Makoto Yasumura
KANA KIMISHIMA: Miyuki Sawashiro
AKIHO SUZUKI: Rena Maeda
NOBUKO IZUMI: Chieko Sasai

La animación es de las cosas más rescatables de este anime. Hay partes de mucha sangre, fluye muy bien y el diseño es muy bueno, cumple el objetivo de verse lo más real posible.

La serie tiene un argumento bastante bueno, la historia simplemente te envuelve y hace que quieras seguir viendo más y más. La música es excelente, algo no escuchado regularmente en los animes y ni hablar del opening, es verdaderamente pegajoso.

Es una opción muy recomendable si quieres ver un anime de acción y con un tema bastante bueno, seguro te gustará. Espero lo vean y opinen qué tal les pareció.

© Hitoshi Iwaaki/Madhouse

AKATSUKI NO YONA

ENTRE EL AMOR Y LA TRAICIÓN

Por Paulina Olvera

LOS ESTRENOS DE OCTUBRE SIGUEN ARRASANDO Y AHORA TENEMOS UN ANIME CON UNA LINDA Y AGUERRIDA PROTAGONISTA ADOLESCENTE, ROMANCE Y AVENTURA.

Akatsuki No Yona es la adaptación del manga homónimo, bajo la dirección de **Kazuhiro Yoneda** (***Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2***, ***Infinite Stratos***, ***Tiger & Bunny***) y con la producción de los estudios Pierrot (***Accel World***, ***Shingeki no Kyojin***, ***Bleach***, ***Blood +***, ***Gantz***, ***GTO: Great Teacher Onizuka***, ***Naruto***, ***Ninja Scroll***).

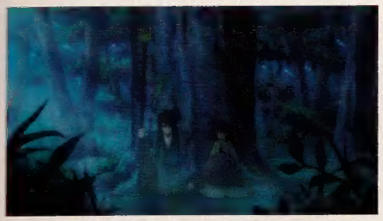
LA HISTORIA

Yona es la princesa del reino de Kouka, con el cabello rojo, rebelde y a punto de cumplir 16 años, es la próxima heredera del trono de su padre el Rey Il. Como una princesa, goza de sus privilegios: vida lujosa, ropa, adornos, un jardín de rosas y un guardia irritante.

Ella está profundamente enamorada de su atractivo primo Soo-Won, un joven de cabello rubio; la primera vez que aparece es un niño muy animado, amado y medio sonso. Ella le tiene amor verdadero porque la acompañó desde que su madre murió, a pesar de esto, el Rey Il no lo quiere como esposo de su hija ni de heredero del trono.

La princesa pelirroja es insistente en casarse con Soo-Won, pero su padre quiere que se case con Hak, un amigo de la infancia y su guardia irritante, es un maestro de las armas, un excelente general, además de ser bastante guapo y muy bueno en combate, así que es lo que el reino de Kouka necesita. Una noche Yona está dispuesta a decirle a su padre que el verdadero amor lo encontró con Soo-Won, pero se lleva una trágica sorpresa: Soo-Won ha asesinado a su padre y le revela que él será quien se quedará con el trono.

Yona huye gracias Hak y viajan al pueblo natal de éste, la aldea del viento. El abuelo de Hak les aconseja que vayan con el monje Ik-soo, quien les cuenta la historia del primer rey de Kouka, Hiryuu y los cuatro dragones. Después de oír esta historia Yona y Hak deciden viajar por todo el reino en busca de los cuatro dragones.



MUY INTERESANTE

La animación es muy limpia, rápida y tiene un diseño de personajes bastante bueno, aunque tiende a verse muy ***girly***, sobre todo en la protagonista. Las referencias a cierta parte de las tradiciones orientales no japonesas, le da un toque más exótico a la serie. A pesar de que la base de la trama es romántica, las escenas de acción son fluidas y muy interesantes.

Quizá el primer capítulo no los atrape, pero lo mero bueno empieza en el segundo, ahí se destapa toda la traición y están los mejores momentos de este anime.

Es un anime espectacular, donde veremos una lucha por el amor verdadero, donde la fidelidad y la traición serán parte fundamental. Esto apenas comienza, así que aún hay más para ver. Espero que la disfruten.

© Mizuho Kusanagi/Pierrot

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: aventura, drama, fantasía, romance

IDEA ORIGINAL: Mizuho Kusanagi

DIRECCIÓN: Kazuhiro Yoneda

GUION: Shinichi Inotsume

ESTUDIO: Pierrot

PRODUCCIÓN: Asuka Yamazaki (AT-X), Hiroyuki Tajima (Docomo Anime Store), Masashi Matsui (Studio Pierrot), Megumi Natsunaka (Top-Insight), Shinichiro Kitazawa (Tokyo MX), Shiro Ishihara (Hakusensha), Yoshito Danno (Marvelous AQL), Haruki Nakayama, Michiyuki Honma, Akatsuki no Yona Production Team, Top-Insight International Co., Ltd., VAP

EMISORA: Tokyo MX, AT-X, Sun TV, TVS, RKK, BS11, Crunchyroll

CAPÍTULOS: 24

SEIYUUS:

YONA: Chiwa Saito

SON HAK: Tomoaki Maeno

SOO-WON: Yusuke Kobayashi

JENO: Hiro Shimono

JEAHA: Junichi Suwabe

YUN: Junko Minagawa

SON MUNDOK: Katsuhiko Sasaki

HAN JOO-DOH: Kazuhiro Nakaya

GIJA: Masakazu Morita

SINHA: Nobuhiko Okamoto

AO: Nozomi Yamamoto

KING IL: Susumu Akagi

HITSUGI NO CHAIKA: AVENGING BATTLE

ACCIÓN Y FANTASÍA

Por Paulina Olvera

EL AÑO PASADO TUVIMOS MUCHOS ESTRENOS, ALGUNOS MUY ESPECTACULARES Y HOY LES HABLAREMOS DE UN ANIME LLENO DE ACCIÓN Y FANTASÍA, EL CUAL LANZÓ SU SEGUNDA TEMPORADA TITULADA ***HITSUGI NO CHAIKA: AVENGING BATTLE***.

Hitsugi no Chaika es la adaptación del manga del mismo nombre. El anime es producido por los famosos estudios BONES (***Escaflowne: The Movie***, ***Eureka Seven***, ***Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone***, ***Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo***, ***Fullmetal Alchemist: Brotherhood***, ***Mobile Suit Gundam 00***, ***Pokémon XY***, ***Soul Eater***) y dirigido por **Soichi Masui** (***CANAAN***, ***Soul Eater***).

Demos un leve repaso a la temporada anterior, lo primero que me gustaría mencionar son los personajes, ya que son bastante entrañables y seguro se identificarán con alguno.

PERSONAJES

Nuestros héroes principales son los hermanos Acura. Toru es un chavo de 15 añitos que es obligado a entrar al ejército. Tiene el poder de una misteriosa transformación: su cabello y sus cicatrices se tornan rojas. Akari es la hermana adoptiva de Toru, también puede transformarse y su principal arma es un martillo con un pico. Cabe mencionar que Akari quiere con Toru.

Las ***Chaikas*** son unas tipas misteriosas que aparecen después de la guerra... –ok, tipas suena un poquito despectivo, así que dejaré de decirles así–, dicen ser hijas de nuestro villano Arthur Gaz, un poderoso mago. Ellas son tres, Layla, Bogdan y Trabant (la protagonista que lleva a cuesta un enorme ataúd).

La historia más o menos cuenta cómo los ocho héroes reunidos por la Alianza de Seis Naciones eliminaron al emperador Gaz, provocando el final de la guerra de 300 años. Chaika Trabant es la hija del emperador, que quiere recuperar los restos de su padre que poseen los Ocho Héroes, pero no se vayan a confundir, muchas chicas se hacen llamar Chaika y casualmente aparecieron con el mismo objetivo. Todas ellas, autonombradas hijas del emperador Gaz, tienen problemas de lenguaje.

Un buen día, Chaika se enfrenta a Lady Claudia, una de los héroes que tienen los restos del emperador Gaz. La batalla de hechizos trae la derrota de Chaika, que obtiene la revancha dada por la misma Lady Claudia, que incluso los invita a comer uvas y beber vino que ella misma había hecho, junto con Toru y Akari, jóvenes que tienen el poder de transformarse en hierro-sangre, que les provocan un cambio en el color de su cabello y marcas color rojo en sus cuerpos, y que son contratados por Chaika para la importantísima tarea de recuperar los restos de su padre de los Ocho Héroes.

Chaika se pasa la noche practicando sus encantamientos con su rifle mágico para la batalla del día siguiente, acompañada de Toru. Chaika acorta palabras, revisa una y otra vez un cuadernillo, pero tomará mucho tiempo tener buenos encantamientos. Todo funciona gracias al trabajo en equipo de Chaika, Toru y Akari.

AVENGING BATTLE

Hitsugi no Chaika: Avenging Battle se estrenó el 8 de octubre del 2014 y causó un éxito casi inmediato.

La historia se retoma más o menos al final de la primera temporada, en la búsqueda de los restos de Gaz. Ahora nuestros protagonistas se tendrán que enfrentar a Lady Claudia, quien está dispuesta a entregar el corazón de Gaz. Lady Claudia es una hechicera al igual que Chaika. Ella era una sanguinaria guerrera, pero ahora se dedica a producir vinos.

Total que el primer enfrentamiento termina en empate, así que Claudia les ofrece hospedaje y una segunda oportunidad: tendrán que derrotarla entre el desayuno y la hora del té. Al final logran derrotarla.

Bogdan también han tenido su propio camino, ella ha logrado obtener el antebrazo de Gaz. Todos también se enterarán de una misteriosa isla llamada "El Tesoro de Gaz".

En esta segunda temporada, conoceremos a un villano muy poderoso y bastante curioso, Stephan Hartgen. Primero que nada, tiene dos hijas gemelas, que son igualitas a Chaika, además de dos guerreros a sus órdenes. Todo indica que esta temporada será igual de interesante que la primera.

Es una serie muy interesante, espero que puedan verla y disfrutarla bastante.

© Ichiro Sakaki/BONES

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: aventura, comedia, fantasía, romance
IDEA ORIGINAL: Ichiro Sakaki
DIRECCIÓN: Soichi Masui
GUION: Iwao Teraoka
MÚSICA: Seikou Nagaoka
ESTUDIO: BONES
PRODUCCIÓN: BONES, Flying Dog, Fujimi Shobo, Hitsugi No Chaika Partners, Kadokawa Shoten
EMISORA: Tokyo MX, SUN, TVQ, CTC, TVS, TVK, BS11, CBS, MTV
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:

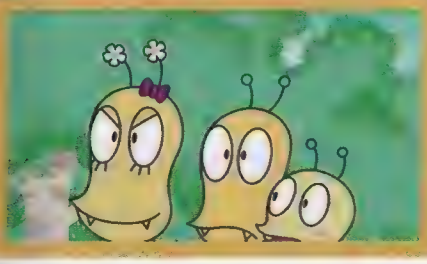
CHAIKA TRABANT: Chika Anzai
TORU ACURA: Junji Majima
AKARI ACURA: Yuko Hara
GII: Ayumu Murase
FREDRIKA: Chiwa Saito
VIVI HOLOPAINEN: Iori Nomizu
LEONARDO STOLLER: Kazutomi Yamamoto
NIKOLAI AFTOTORR: Kensuke Satou
DAVID: Kiyoshi Katsunuma
CLAUDIA DODGE: Masako Katsuki
KAREN VORVANTIA: Naomi Ozora
CHAIKA BOGDAN: Saeko Zogo
SELMA: Sarah Emi Bridcutt
MATEUS CALLAWAY: Shuta Morishima
SHIN ACURA: Takahiro Sakurai
KONRAD STEINMETZ: Tetsuo Kaneo

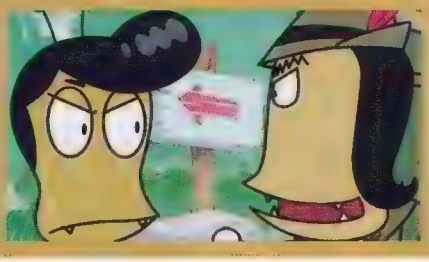
OSHIRI KAJIRI MUSHI 3

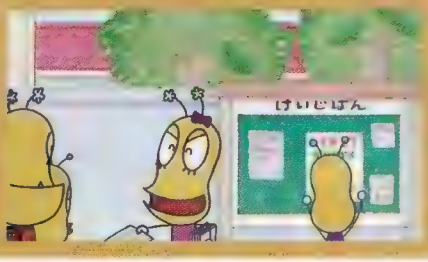
ADIVINA QUIÉN ESTÁ DE REGRESO

Por Nozomu Rodríguez

LA TERCERA TEMPORADA DE LA SERIE DE CORTOS ANIMADOS, ***OSHIRI KAJIRI MUSHI***, SE ESTRENÓ EL 6 DE OCTUBRE DE 2014 A TRAVÉS DE NHK EDUCATIONAL TV, UN CANAL DEDICADO A BRINDAR ENTRETENIMIENTO A LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA.







UN BICHITO QUE SE VOLVIÓ VIRAL

La historia de este simpático personaje se remonta al verano del año 2007, cuando un video musical, llamado ***Oshiri Kajiri Mushi*** (literalmente, ***El insecto muerde-traseros***), hizo su primera aparición en ***Minna no Uta***, un programa musical infantil de la cadena NHK. Dicho video presentaba una pegajosa melodía, compuesta e interpretada por la pareja de artistas, **Uruma-Delvi**, quien además produjo y realizó la animación del clip.

La intención del matrimonio era crear una canción que inspirara a las personas (especialmente a los niños) a salir de casa y crear vínculos con sus vecinos, familias y compañeros de escuela. Lo que la pareja jamás se imaginó fue que su melodía se convertiría en un fenómeno nacional que contagiaría a chicos y grandes por igual.

El éxito del video fue tan grande que, en tan sólo unos cuantos meses, ***Oshiri Kajiri Mushi*** escaló a la posición número 8 del top 100 del índice ***Oricon***, algo que una canción infantil nunca había logrado.

Una popularidad tan grande no podía ser desperdiciada, por eso, la NHK inmediatamente ofreció a los autores de la canción un espacio en la programación de su canal infantil para que extendieran el pequeño y colorido mundo del video musical a una serie animada.

CHIQUITO PERO PICOSO

La primera temporada de ***Oshiri Kajiri Mushi*** salió al aire por primera vez en octubre de 2012 y constó de 25 episodios de cinco minutos cada uno; mientras que la segunda temporada se estrenó en octubre de 2013 y extendió su duración a 32 capítulos.

La trama sigue a Oshiri Kajiri Mushi XVIII, el heredero más joven de una familia de insectos que se dedican a morder los traseros de la gente desprevenida, quien asiste a la escuela primaria para algún día convertirse en el mejor mordedor de todos.

Los episodios son súper cortitos (tan sólo duran cinco minutos cada uno) y no siguen un orden en particular, es decir que, si te pierdes un capítulo, no tendrás problema para comprender el siguiente. Lo mismo sucede con las distintas temporadas, todas tienen la misma temática y los mismos personajes, por lo cual no importa por dónde decidas entrar a este alegre universo.

El propósito de la serie es enseñar a los niños valiosas lecciones, tales como hacer su tarea a tiempo, ayudar en las labores de la casa, tratar con respeto a sus mayores, cuidar apropiadamente de sus mascotas y siempre decir la verdad.

ES FÁCIL PICARSE

A pesar de que se trata de un programa educativo dirigido hacia niños que cursan los primeros años de la escuela primaria, el colorido y el gran sentido del humor de esta serie han atraído al público de todas las edades. Además, al ser tan cortos los episodios, resulta fácil y divertido ver muchos de ellos uno tras otro sin cansarse.

Así que, ya sea que quieras introducir a uno de tus hermanos pequeños al maravilloso mundo de la animación japonesa, o bien, que quieras tomarte un pequeño respiro entre episodio y episodio de series más maduras, la nueva temporada de ***Oshiri Kajiri Mushi*** es una muy buena opción.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: infantil, educativo, comedia
IDEA ORIGINAL: Uruma-Delvi
DIRECTOR: Masayuki Kojima
DISEÑO DE PERSONAJES: Uruma-Delvi
GUION: Uruma-Delvi
ESTUDIO: Kinema Citrus
EPISODIOS: 32

SEIYUUS:

KAJIRI MUSHI: Tomoko Kaneda
PAPÁ: Yasuhiko Tokuyama
MAMÁ: Kimiko Saitou
PAKKUN: Mariya Ise
FATTON: Takuma Suzuki
PROFESOR: Naoya Uchida

© Uruma-Delvi/Kinema Citrus/NHK

TRINITY SEVEN

MAGIA Y BUENAS CURVAS

Por Zorro de Seda

LOS ANIMES DEL MES DE OCTUBRE NOS EMOCIONARON MUCHO, YA SEA CON COMEDIA O CON ANIMACIÓN INNOVADORA, PERO CUMPLIERON LAS EXPECTATIVAS. ESTA VEZ HABLAREMOS DE UN ANIME CON TINTES SOBRENATURALES Y BASTANTE ACCIÓN.

Trinity Seven es la adaptación de un manga homónimo. Está dirigida por **Hiroshi Nishikiori** (***Ayakashi Ayashi: Ayashi Divine Comedy***, ***I'm Gonna Be An Angel!***, ***Angelic Layer***) y producida por los estudios Seven Arcs Pictures (***Shingeki no Kyojin***, ***Dog Days***, ***Love Live! School Idol Project***, ***Saint Seiya Omega***, ***Puella Magi Madoka Magica: The Movie Part 3: Rebellion***).

UNA HISTORIA LLENA DE MAGIA

El anime trata sobre la vida de un chico llamado Arata Kasuga, quien vivía en un pequeño pueblo con su prima y amiga de la infancia Hijiri Kasuga. Su vida es normal, todo común, hasta que un día se da cuenta que el sol es negro. Se hace muchas preguntas, ¿de ese color era el sol?, ¿el sol siempre ha sido así? Se dará un enfrentamiento entre una chica voluptuosa y quien cree que es su prima, pero ahí él descubrirá todo: su mundo ha sido completamente destruido.

El sol negro que él ve es una extraña fuerza maligna que absorbe todo lo que toca, incluyendo a los humanos. Esta extraña fuerza alcanzó a Hijiri y en el lecho de su muerte, le entregó un extraño artefacto que le podría conceder deseos. La destrucción se lleva a cabo y él desea que su vida sea normal.

De vuelta con el enfrentamiento, la chica voluptuosa le advierte que si no entrega su artefacto y la magia que posee lo matará. Después de mucha verborrea y que si te mato o no, decide entrar a una academia para magos, con la esperanza de que si logra controlar sus poderes, podrá traer de regreso a Hijiri y recuperar su vida normal.

Una vez adentro, se vuelve muy popular gracias a su enorme poder. Los estudiantes se vuelven locos con su presencia. Una cosa muy chistosa es que la chica voluminosa, previamente mencionada, es su maestra y es parte de un grupo selecto de hechiceras llamado "Trinity Seven". Este grupo selecto está integrado únicamente por mujeres, pues el instinto femenino es básico para ocupar este puesto. Son siete integrantes y cada una tiene una habilidad especial, que al parecer tiene que ver con los siete pecados capitales.

Nuestro personaje principal, Arata Kasuga, es un tipo con una personalidad muy directa, dice las cosas como va y gusta de andar agarrando pechos "accidentalmente". No es consciente del enorme poder que posee y es por eso que no le da la importancia necesaria. Tiene un gran sentido de la responsabilidad, pero a la vez, es demasiado despreocupado.

LOS PERSONAJES

Lilith Asami es la voluptuosa maestra de Arata. Es una chica bastante reservada y muy tímida, lo cual es irónico si tomamos en cuenta que es la Trinity Seven de la lujuria (también por eso los enormes pechos). En poco tiempo podemos ver que siente algo por Arata.

Hijiri Kasuga es la prima y amiga de la infancia de Arata. Es una chica animosa y tímida, gracias a su desaparición Arata tendrá que aprender a usar sus poderes. Ella está muy enamorada de nuestro protagonista.

Levy Kazama es la Trinity Seven de la envidia. Es como una ninja, es bastante astuta y sabe usar un muy buen camuflaje. Desde que se conocen, ella y Arata se convierten en una especie de "amigos".

Arin Kannazuki es la Trinity Seven de la ira. Tiene un parecido extraordinario con Hijiri, incluso Arata la confunde cuando la encuentra desnuda en el baño de hombres.

Faltan muchos personajes por conocer. La relación que tendrán estas chicas con el protagonista promete ser bastante divertida.

Algo muy rescatable es la combinación de animación tradicional y por computadora que se aprecia en las escenas de los pasillos de la escuela. Es un evidente anime estilo harem y bueno, creo que promete mucho. Véanlo y disfrútenlo.

© Akinari Nao & Kenji Saito/Seven Arcs Pictures

FICHA TÉCNICA

GENERO: fantasía, harem, romance, comedia
DIRECTOR: Hiroshi Nishikiori
IDEA ORIGINAL: Akinari Nao, Kenji Saito
GUION: Hiroyuki Yoshino
ESTUDIO: Seven Arcs Pictures
PRODUCCIÓN: AT-X, Avex Pictures, DeNA Co., Ltd., Docomo Anime Store, Kadokawa Corporation, Plum, Q-Tec, Seven Arcs, Sotsu Co., Ltd., Studio Mausu, Trinity Seven Production Committee, TV Tokyo
EMISORA: TV Tokyo, TVA, TVO, AT-X, Crunchyroll
CAPÍTULOS: 12

SEIYUUS:

ARATA KASUGA: Yoshitsugu Matsuoka
LILITH ASAMI: Yumi Hara
SELINA SHERLOCK: Aya Suzaki
ARIN KANNAZUKI: Aya Uchida
HIJIRI KASUGA: Ayaka Suwa
LEVI KAZAMA: Ayane Sakura
LIESELOTTE SHERLOCK: Nao Toyama
SORA: Rie Kugimiya
YUI KURATA: Rie Murakawa
AKIO FUDO: Ryoka Yuzuki
MASTER BIBLIA: Shinichiro Miki
MIRA YAMANA: Yoko Hikasa

HI★SCOOOL! SEHA GIRLS

ANIME Y VIDEOJUEGOS

Por Zorro de Seda

HOY TENEMOS UN ANIME QUE PROMETE SER MUY DIVERTIDO, CON CHICAS MUY LINDAS Y GRACIOSAS; ADEMÁS, SI ERES FAN DE LOS VIDEOJUEGOS ***VINTAGE***, ESTE ANIME TE VA A PARECER DE LO MEJOR. ¡EMPECEMOS!

CUANDO LOS VIDEOJUEGOS Y EL ANIME SE UNEN

Hi★sCoool! SeHa Girls es un anime producido por TMS Entertainment (***Lupin III***, ***Doraemon***, ***Berusaiyu no Bara***, ***Anpanman***, ***Meitantei Conan***, ***Debiruman Redi***, ***Hamtaro***, ***D.Gray-man***, ***Bakugan Batoru Bururazu***), que está inspirado en las consolas y juegos de la ya legendaria compañía SEGA. Todo empezó con el proyecto ***Sega Hard Girls*** que SEGA organizó junto con ASCII Media Works y Dengeki Bunko para "darle vida" a las consolas y convertirlas en colegialas sensuales, a la usanza del anime moderno. El proyecto derivó en una light novel y en un anime.

DÁNDOLE VIDA A LAS CONSOLAS

Hi★sCoool! SeHa Girls es dirigida por **Sota Sugahara** (***GDGD Fairies 2***) y pretende contar la historia de tres chicas como cualquier otra, animadas, alegres, lindas y escandalosas, que entran a una nueva escuela y se convierten en amigas rápidamente. La serie fue estrenada el 8 de octubre del año pasado y contó con 13 episodios, además, cada capítulo cuenta con tan sólo 12 minutos, pero son muy bien aprovechados.

Lo realmente llamativo es que, durante los 13 capítulos, se hace una remembranza de los personajes y juegos más emblemáticos de SEGA, donde las consolas son las protagonistas. Por el momento sólo les contaremos sobre tres:

Dreamcast La típica chica medio mensa que es súper linda, gusta de hablar bastante fuerte. Tiene el cabello rosa, viste de blanco y amarillo. Ella representa a la consola del mismo nombre que salió a la venta el 27 de noviembre de 1998, estuvo en competencia con la PlayStation de Sony y la Nintendo 64 de la empresa homónima. Una de las características más sobresalientes era su módem integrado, esta particularidad también la tiene nuestro personaje, así como el control de la consola, la cual se encuentra en su frente.

Sega Saturn Esta chica de cabello negro, un ojo azul y uno verde, es la tsundere del grupo, ya sabes, medio hostil, pero acaba siendo muy linda. Viste de negro y plateado, además de traer un enorme anillo en su cuello. Ella representa a la consola Sega Saturn, que se estrenó el 22 de noviembre de 1994; compitió contra el 3DO de Panasonic.

Mega Drive. Esta chica rubia es la "ñoña" de la historia; sabe absolutamente todo, siempre trae un libro titulado "16-BIT" y es muy reservada. Viste de negro y rosa, lentes y como detalle, lleva el control del Mega Drive en su ropa. Ella representa a la Sega Genesis o Sega Mega Drive, lanzada al mercado el 29 de octubre de 1988 y fue la primer consola de 16 bits de la compañía SEGA.

© SEGA/ASCII Media Works/Dengeki Bunko/TMS Entertainment/Jinni's Animation Studios

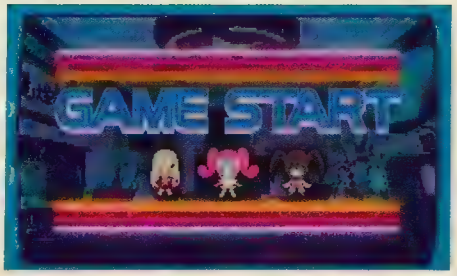
La historia comienza con Sega Saturn entrando a una nueva escuela, a la cual se inscribió porque "estaba cerca de su casa"; ahí conoce a Dreamcast y le cuenta la historia del porqué le gusta ***Naruto***, con argumentos y todo, muy al estilo "voten por mí". Este "chorote" aburrió a Sega Saturn y terminó por callar a la animosa Dreamcast. Entra en escena Mega Drive diciendo que deberían tomar más en serio el estudio.

Total que empiezan las clases y su maestro resulta ser un conejo dentro de una pantalla y les dice que para poder graduarse deben obtener 100 medallas, pero ¿cómo las ganarán? Entrando a diferentes videojuegos. Aquí empezará el recorrido por las obras de SEGA y habrá bastantes ***crossovers***.

El primer videojuego al que entran es ***Virtua Fighter*** (estrenado en 1993, fue el primer videojuego en tener gráficas de polígonos), aquí tendrán que pelear contra 100 personajes para poder ganar cinco medallas. A cada chica se le ha dado un ataque, Sega Saturn tiene algunos puñetazos; Mega Drive, algunos rodillazos y Dreamcast un "cabezazo volador" que es completamente chusco, pero resulta ser el más poderoso. A lo largo de esta prueba encontraremos un ***cameo*** muy interesante: Sakura de ***Sakura Wars***. Al final sólo Sega Saturn consigue las medallas, pues Dreamcast es descalificada por atacar antes de que se diera la señal "Fight" y Mega Drive es derrotada por Sakura.

Otra cosa llamativa de este anime es que las chicas aparecen en un estilo ***chibi***, pero al entrar a los juegos, se convierten en hermosas jóvenes.

Esta serie promete ser muy divertida. Espero que puedan verla y disfrutarla.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO: fantasía
IDEA ORIGINAL: SEGA, ASCII Media Works, Dengeki Bunko
DIRECTOR: Sota Sugahara
GUION: Masayuki Kibe, Sota Sugahara
DISEÑO ORIGINAL DE PERSONAJES: KEI
ESTUDIO: TMS Entertainment, Jinni's Animation Studios
PRODUCCIÓN: Jinni's Animation Studios, TMS Entertainment, SEGA
CADENA TELEVISIVA: Animax/Crunchyroll

SEIYUUS:

DREAMCAST: M.A.O
SEGA SATURN: Minami Takahashi
MEGA DRIVE: Shiori Izawa
ROBO PITCHER: Haruna Momono
SC-3000: Mai Aizawa
GAME GEAR: Minami Tanaka
SG-1000 II: Naomi Ozora
VISUAL MEMORY: Sumire Uesaka
SG-1000: Yu Serizawa
MASTER SYSTEM: Yuko Takayama
SAKURA SHINGUJI: Chisa Yokoyama

SHIGATSU WA KIMI NO USO

LA MÚSICA QUE REVIVE TU CORAZÓN

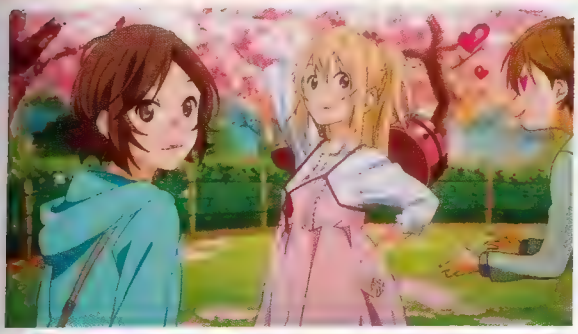
SHIGATSU WA KIMI NO USO FORMA PARTE DE LA NUMEROSA LISTA DE ANIMACIONES QUE SE ESTRENARON EN OTOÑO, PERO TUVO EL POTENCIAL PARA CONVERTIRSE EN UNO DE LOS MÁS GRANDES ANIMES DEL 2014.

La autora de esta historia, manga que ganó el premio al mejor del género shonen en la 37va entrega de los premios de la editorial Kodansha y fue nominada a la quinta entrega de los manga Taisho, es **Naoshi Arakawa**. El manga, el cual se publica desde abril del 2011, cuenta hasta la fecha con nueve volúmenes. La adaptación al anime corrió a cargo de A-1 Pictures y se comenzó a transmitir a partir de octubre de este año en el bloque Noitamina de la cadena Fuji TV. La animación está programada para contar con un total de 22 capítulos.

LA VIDA DETRÁS DEL PIANO Y EL VIOLÍN

El protagonista de esta historia es Kousei Arima, un chico prodigio del piano quien había logrado ganar diversas competencias y había captado el reconocimiento de otros niños músicos, y al que su madre enferma instó para convertirse en el gran pianista que ella nunca fue; sin embargo, después de que ella, también su instructora de aquel instrumento musical, falleciera justamente antes de que tuviese la oportunidad de cumplir su sueño de tocar en Europa, tuvo un colapso mental, el cual se reflejó cuando, durante un recital, él no logró escuchar el sonido de su propio piano, aunque el público lo percibía perfectamente bien.

Después de dos años de aquel incidente, Kousei aún no ha sido capaz de tocar el piano de nuevo y su visión del mundo se ha vuelto monótona y simple. A pesar de ello, él está contento con su vida y con pasar el tiempo con Sawabe Tsubaki, su amiga de la infancia de apariencia masculina y jugadora de ***softball***, y Watari Ryota, su mejor amigo y genio del futbol, de carácter coqueto; sin embargo, Kouse no sabe que su vida está a punto de cambiar gracias a la aparición de Kaori Miyazono, una linda violinista de espíritu libre, apasionada y poderosa, cuya forma de tocar refleja perfectamente su personalidad. La primera impresión que el protagonista tiene de esta chica es terrible, pero la música de Kaori lo atrapa por completo y ahora, unidos por la música, lo hace regresar a la vida, pues es ella quien lo ayudará a retornar al mundo del piano y le mostrará que deber ser libre y romper los moldes estrictos y estructurados a los que estaba acostumbrado.



© Naoshi Arakawa/A-1 Pictures

MÚSICA DESDE EL CORAZÓN

Si bien son altamente notables las influencias de otros animes como ***Nodame Cantabile*** (incluido gran parte del staff con el que contó la animación) y puede mostrarse un poco inhábil en la ejecución de su historia, desde el primer capítulo la serie se proyecta como un anime hermoso, por lo que hay grandes expectativas de que pueda crecer en los próximos capítulos y generar gran curiosidad para ver a dónde nos lleva esta adaptación del manga homónimo. Un valor más es que ***Shigatsu wa Kimi no Uso*** presenta toda la gama de emociones inestables que demuestran los niños durante la pubertad, donde todo parece emocionante, y a la vez, peligroso (muchos animes sólo se pueden jactar de presentar niños o adolescentes, pero no expresan el cambio entre estas etapas de la vida), las cuales están muy bien estructuradas gracias al desglose del reparto de los personajes (jóvenes de 14 años, dos atletas y dos músicos), por lo que veremos tanto momentos cómicos como periodos de drama y seriedad, así como la compleja relación que se desarrollará entre ellos.

FICHA TÉCNICA

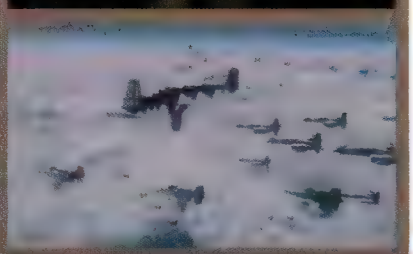
- GENERO: shonen
- IDEA ORIGINAL: Naoshi Arakawa
- DIRECTOR: Kyohei Ishiguro
- MUSICA: Masaru Yokoyama
- ESTUDIO: A-1 Pictures
- AÑO: 2014

SEIYUUS:

- KOUSEI ARIMA: Natsuki Hanae
- KAORI MIYAZONO: Risa Taneda
- TSUBAKI SAWABE: Ayane Sakura
- RYOTA WATARI: Ryota Ohsaka
- TAKESHI AIZA: Yuuki Kaji
- EMI IGAWA: Saori Hayami

THE SKY CRAWLERS
INTRIGA EN LOS AIRES

EN ESTA OCASIÓN REGRESAREMOS UNOS CUANTOS AÑOS AL PASADO PARA DESEMPOLVAR UNA VERDADERA OBRA DE ARTE DEL CINE DE ANIMACIÓN JAPONÉS.



Se trata de la película ***The Sky Crawlers***, basada en la exitosa serie de novelas del mismo nombre escritas por el autor **Hiroshi Mori**. El filme se presentó por primera vez en las carteleras japonesas el 2 de agosto de 2008, fue distribuido por Warner Bros. Japan y recaudó en taquillas poco más de cinco millones de dólares.

UN MUNDO EN GUERRA

El universo paralelo en el que está ambientado este filme se encuentra nuevamente en guerra tras una corta época de tranquilidad. Sin embargo, no se trata de una guerra común, sino que varias organizaciones supranacionales se han aliado para simular batallas en los cielos del mundo entero para mantener a la población controlada a base de terror puro.

Para este propósito son contratadas dos empresas privadas, Rostock y Lautern, que escenifican los más cruentos combates, los cuales son televisados y llegan a las pantallas de la gente del mundo entero

© Hiroshi Mori/Production I.G/Polygon Pictures/Warner Bros.

Dentro de esta simulación global, lo único que continúa siendo real es la muerte de los combatientes (sin contar el miedo que ésta despierta entre las personas). Es por eso que ambas corporaciones deciden agregar a sus filas a los kildren, humanoides genéticamente modificados para que nunca envejezcan y se mantengan siempre en óptimas condiciones.

En este contexto, conocemos al protagonista de la historia, Yuuichi Kannami, un joven piloto que es reclutado para combatir del lado de la corporación Rostock, después de que tres de sus combatientes han caído a manos de un miembro de Lautern, conocido simplemente como "el profesor".

Las circunstancias de la desaparición de su predecesor, Jinrou Kurita, resultan misteriosas, pues, si el piloto fue derribado en combate, ¿cómo es que su avión se encuentra en perfectas condiciones?

Las dudas de Kannami sólo despiertan más interrogantes, pues al cuestionar sobre el tema a sus superiores, Towa Sasakura y Suito Kusanagi, sólo recibe evasivas.

¿QUÉ ES REAL?

Además de las sospechosas desapariciones que han tenido lugar en el escuadrón, Yuuichi se enfrenta a nuevos misterios. A pesar de saberse un novato en la corporación, Kannami tiene la sensación de que todo lo que lo rodea le resulta extrañamente familiar. Sumado a esto, no tiene la capacidad de saber cuáles de sus compañeros son humanos y cuáles son simples máquinas asesinas que nunca envejecerán.

Su primera misión de reconocimiento resulta todo un éxito a pesar de que él, junto con sus compañeros de escuadrón, Shinota, Tokino y Yudagawa, fueron emboscados por naves enemigas que, finalmente, no representaron mayor problema. Al volver de dicha misión, Kannami se encuentra por primera vez con Mizuki, la hija de la comandante Kusanagi, con quien comienza lo que parece ser una relación de amor destinada a enfrentar muchas dificultades.

Más tarde, gracias a la poca información que sus compañeros le dejan entrever en conversaciones, Yuuichi llega a dos conclusiones reveladoras: que la bella Mizuki es, de hecho, un kildren, y que la madre de ésta, Suito, es la principal sospechosa en la desaparición de Jinrou.

Nuevamente, la confusión reina en la cabeza de nuestro héroe, a pesar de que ésta es tan sólo la punta de la madeja de misterios que encierra esta profunda historia.

UNA JOYA DEL CINE

The Sky Crawlers es una obra que ha participado en múltiples festivales de cine alrededor del mundo, entre ellos, el Festival de Cine de Venecia, el de Estocolmo, Helsinki y Toronto. En ellos ha ganado al menos cinco premios distintos, gracias a sus muchos méritos técnicos.

Con una historia profunda, excelentes efectos de sonido y la perfecta combinación de animación en 2D y 3D (fruto del trabajo conjunto de Production I.G y Polygon Pictures, bajo la batuta de **Mamoru Oshii**), esta película es un clásico que vale la pena revivir una y otra vez.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: drama, suspenso, ciencia ficción
IDEA ORIGINAL: Hiroshi Mori
DIRECTOR: Mamoru Oshii
DISEÑO DE PERSONAJES: Tetsuya Nishio
GUION: Chihiro Itou
ESTUDIO: Production I.G/Polygon Pictures

SEIYUUS:

YUUICHI KANNAMI: Ryou Kase
TOWA SASAKURA: Yoshiko Sakakibara
SUITO KUSANAGI: Rinko Kikuchi
MIZUKI KUSANAGI: Megumi Yamaguchi
NAOFUMI TOKINO: Shousuke Tanihara
AIZU YUDAGAWA: Daisuke Hirakawa

KYOJI ASANO
UN TITÁN DE LA ILUSTRACIÓN

Por Chibi-Chio

POCOS CONOCEN ESTE NOMBRE, MUCHOS LO IDOLATRARÁN... PARA OTROS ES UN SIMPLE DESCONOCIDO. HABLAMOS DEL DIRECTOR DE ANIMACIÓN EN JEFE, DIRECTOR DE ANIMACIÓN Y DISEÑADOR DE PERSONAJES **KYOJI ASANO**.

Este hombre nació en 1975 en la prefectura de Ibaraki, Japón; se unió a Production I.G como animador después de graduarse de la Escuela de Animación Yoyogi y ha trabajado en WIT Studio desde 2012.

Asano es conocido por sus estilizados dibujos y muchos directores de animación alaban cómo expresa sus emociones en las ilustraciones. Sus recientes trabajos incluyen el diseño de personajes y director de arte en ***Shingeki no Kyojin*** y ***Psycho-Pass***.

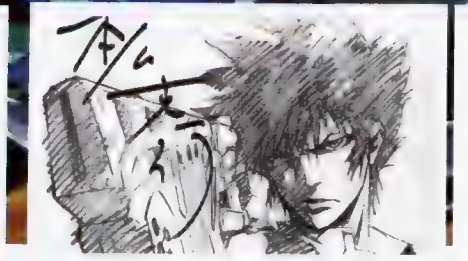
UN ÉXITO COLOSAL: SHINGEKI NO KYOJIN

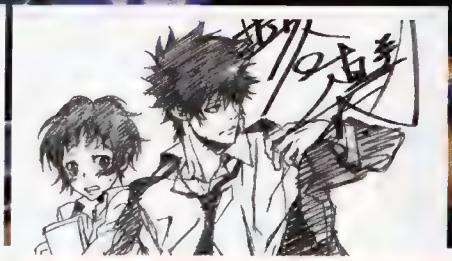
Este anime, sin duda alguna, lo posicionó como uno de los mejores diseñadores de personajes y es que es una de las historias más impactantes de los últimos tiempos, algo que el ***staff*** no se imaginaba que pasaría.

Cuando Asano leyó por primera vez el manga, no sabía cómo retratar en el anime titanes alimentándose de humanos, pero platicó desde tiempo atrás con el autor, **Hajime Isayama** –el cual tiene una manera muy fuerte y distintiva de dibujo–, con el director, **Tetsuro Araki**, y con el personal para discutir la manera de expresar el estilo de arte en el anime. Y funcionó la estrategia...

Su momento favorito y emblemático fue cuando Levi dice "Nadie sabe la respuesta"... En cierto momento el diseñador llegó a comentar que le gustó mucho esa escena, "en ese entonces, el personal y yo no sabíamos que este anime terminaría siendo popular, en especial Levi y Mikasa; me sorprende la popularidad de estos personajes en los países extranjeros", y cómo no... son extremadamente sensuales (baba) y... buenos militares...

Para Kyoji Asano uno de los momentos más memorables durante el anime fue cuando estaban trabajando en un dibujo y la luz del estudio se fue a causa de una terrible tormenta. El personal estaba en pánico total; sin embargo, muchos integrantes utilizaron sus teléfonos móviles para iluminar sus escritorios y seguir trabajando (no sé, creo que... tal vez me hubiera hecho bolita).





Algo que va a gustar a sus seguidores es que se espera que en diciembre del 2014 y abril de este año salgan a la luz dos OVA's del spin-off de ***Levi Ackerman: Shingeki no Kyojin Kuinaki Sentaku***, que contará, obviamente, con Kyoji Asano en el diseño de personajes; además, ya se está hablando de una nueva temporada.

"Soy feliz de saber que ***Shingeki no Kyojin*** es bien conocido en América, ahora sé que hay un montón de fans de Mikasa y Levi, así que quiero fans de otros personajes…".

UNA EXPOSICIÓN, SINÓNIMO DE VICTORIA

Desde el 27 de septiembre hasta el 13 de octubre de 2014 se presentó "2nd Kyoji Asano Original Exhibition", una exposición dedicada al diseñador y animador. Fue montada en el Museo de Bellas Artes Koga Machikado de Koga, Japón, y en el Museo de Historia de la Ciudad de Koga; la entrada fue completamente gratuita, en cinco días visitaron el museo 3,523 personas e incluso los asistentes recibieron separadores con ilustraciones de ***Shingeki no Kyojin*** y ***Psycho-Pass***.

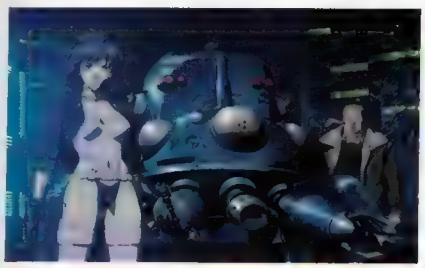
Fue presentada por WIT Studio y además de la exposición Asano-sensei se tomó el tiempo para realizar varias sesiones de autógrafos (los boletos para éstas fueron sorteados, ¡bien por los ganadores!, ¡los odio!… Digo, mmm qué envidia… ¡Felicidades!).

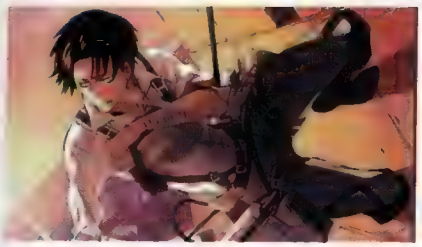
TRABAJOS

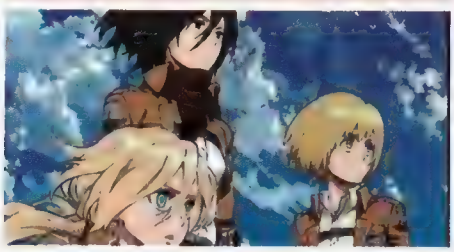
Ha diseñado personajes para Production I.G y ***Psycho-Pass*** de **Gen Urobuchi**, la segunda temporada de ***Kimi ni Todoke*** y ***Tokyo Marble Chocolate***. Trabajó como director de animación para ***Guilty Crown***, ***Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*** y ***Sengoku Basara: Samurai Kings***.

Ha sido supervisor de animación en ***Kai Doh Maru***, ***Stand Alone Complex*** y ***2nd Gig***, y el largometraje ***Tsubasa Chronicle - The Princess of the Birdcages Land***. Además, ha trabajado en diversas ocasiones con **Naoyoshi Shiotani**, como en ***Blood+***, ***Le Chevalier D'Eon***, ***OVA Dead Leaves***, la película ***Blood-C: The Last Dark***, ***Kimi ni Todoke***, ***OVA Tokyo Marble Chocolate***, ***Sengoku Basara: Samurai Kings***, ***Ghost Hound***, ***Reideen***, ***Ghost in the Shell 2: Innocence***, ***Ghost in the Shell: Stand Alone Complex***, ***Tsubasa Chronicle: La Princesa del Reino Enjaulado*** y las ya mencionadas ***Psycho-Pass*** y ***Shingeki no Kyojin***.

Como nos podemos dar cuenta, tiene una trayectoria algo corta e indudablemente esperamos más del diseñador e ilustrador que con sus exquisitos trazos ha cautivado a muchos; obviamente no queremos que se encasille en un solo triunfo sino que tenga muchos más.







CONEXIÓN

MANGA OFICIAL

Síguenos, disfruta y comparte

HI★SCOOOL! SEHA GIRLS
© SEGA/ASCII Media Works/Dengeki Bunko/TMS Entertainment/Jinni's Animation Studios

HITSUGI NO CHAIKA: AVENGING BATTLE
© Ichiro Sakaki/BONES

LOS "CLONES" DEL ANIME

Por Lobo

SI BIEN EL DIBUJO DE LOS PERSONAJES DE ANIME HA MEJORADO BASTANTE CON EL PASO DE LAS DÉCADAS, LO CIERTO ES QUE HUBO UNA ÉPOCA EN QUE MUCHOS DE LOS PERSONAJES DE DIVERSOS ANIMES Y MANGAS ERAN MUY SIMILARES, TANTO EN FÍSICO COMO EN PERSONALIDAD.

Aún hoy en día se usan muchos estereotipos de personajes de anime y manga que fueron creados hace años, lo cual obviamente le da argumentos a los detractores del anime para decir que los personajes japoneses –con grandes ojos y cuerpos alargados– son todos iguales. ¿Pero, qué tan cierto es esto?

MANGAKAS IMITANDO A MANGAKAS

Como ya hemos mencionado, la mayoría de mangakas en los años 40´s y 50´s comenzaron a inspirarse en los ***cartoons*** y largometrajes de dibujos animados de Estados Unidos para crear sus personajes.

En décadas posteriores estos autores crearon sus propios estilos y pronto mangakas principiantes comenzaron a imitar los dibujos de mangakas que ya estaban establecidos en la industria.

Esto era y aún es muy válido, pues, así como los primeros mangakas del siglo XX basaron sus trabajos en el estilo occidental de dibujo, los mangakas jóvenes basaron su obra en los trabajos de los autores que más les gustaban, como los de **Fujio F.** (**Fujiko**), creador de ***Doraemon*** o el de dibujantes de gran renombre y éxito, como **Osamu Tezuka**.

En los años 50´s y 60´s los estilos de dibujo de diversos mangas eran muy similares, al grado que no había muchas diferencias, en cuanto al estilo visual, entre mangas como el ya mencionado ***Doraemon***, ***Cyborg 009*** de **Shotaro Ishimori** y las diversas obras de Tezuka.

Estas similitudes se hacían aún más evidentes en los mangas de género shojo, los cuales de hecho comenzaron con la tendencia de crear personajes con ojos grandes y estilizadas figuras alargadas, por lo que los rostros y expresiones en mangas como ***Candy Candy*** de **Yumiko Igarashi** y **Kyoko Mizuki**, y ***La Rosa de Versalles*** de **Ryoko Ikeda** son bastante parecidos.

A esto hay que sumar que las tramas de los mangas shojo en sus inicios también eran prácticamente las mismas: chica sufrida busca abrirse camino en la vida y además encontrar el verdadero amor.

El estilo de dibujo shojo tuvo tal aceptación que pronto se volvió parte del manga en general, esto debido en gran parte a que mangakas del género masculino, que empezaron en el género shojo, como **Tetsuya Chiba** (***Joe del mañana***) y **Leiji Matsumoto**, llevaron este estilo estilizado al género shonen, no sólo en el dibujo, sino en la narrativa y tratamiento más dramático de los personajes.

Basta ver el manga ***Queen Millennia*** (***La princesa de los mil años***) de Matsumoto, en donde se puede apreciar no sólo la estilización de los personajes –sobre todo en lo que se refiere a la figura femenina– sino que es una perfecta mezcla de ciencia ficción y género romántico.

LOS "CLONES" EN MUNDOS ALTERNATIVOS

Sin embargo, a pesar de lo estilizado del dibujo de Matsumoto, éste también demuestra el mayor "defecto" que suelen mostrar la mayoría de mangakas y es el de no cambiar o evolucionar el estilo de dibujo de sus personajes –sobre todo femeninos– y quedarse en una especie de "estado de confort" al no tener que inventar nuevos tipos de personajes con físicos y personalidades diferentes.

Así pues, [illegible] se dan cuando un [illegible]ante, sino cuando [illegible] personajes una y otra vez [illegible]

En el caso concreto de los mangas de Leiji Matsumoto, no hay mucha diferencia entre el personaje Yayoi Yukino de ***La princesa de los mil años***, la princesa Esmeralda del [illegible] de ***Captain Harlock*** y la Maetel de ***Galaxy Express 999*** [illegible] Esmeralda y Maetel son hermanas gemelas, [illegible] distintas), pues las tres físicamente son [illegible] sus personalidades siempre rayan entre lo [illegible] melancólico.

Matsumoto usa sus personajes una y otra vez en diversas historias, tiempos y espacios con el ingenioso pretexto de los "mundos alternos", lo cual explicaría por qué vemos al mismísimo Capitán Harlock tanto como un pirata espacial como un forajido en el Viejo Oeste en ***Gun Frontier***.

Este uso –una y otra vez– de los mismos personajes se puede explicar porque los mangakas, después de mucho experimentar y tratar de perfeccionar su "elenco de artistas", al lograr por fin crear –después de muchos años– a su perfecto grupo de personajes principales, secundarios y villanos, ya no les es tan fácil desprenderse de ellos.

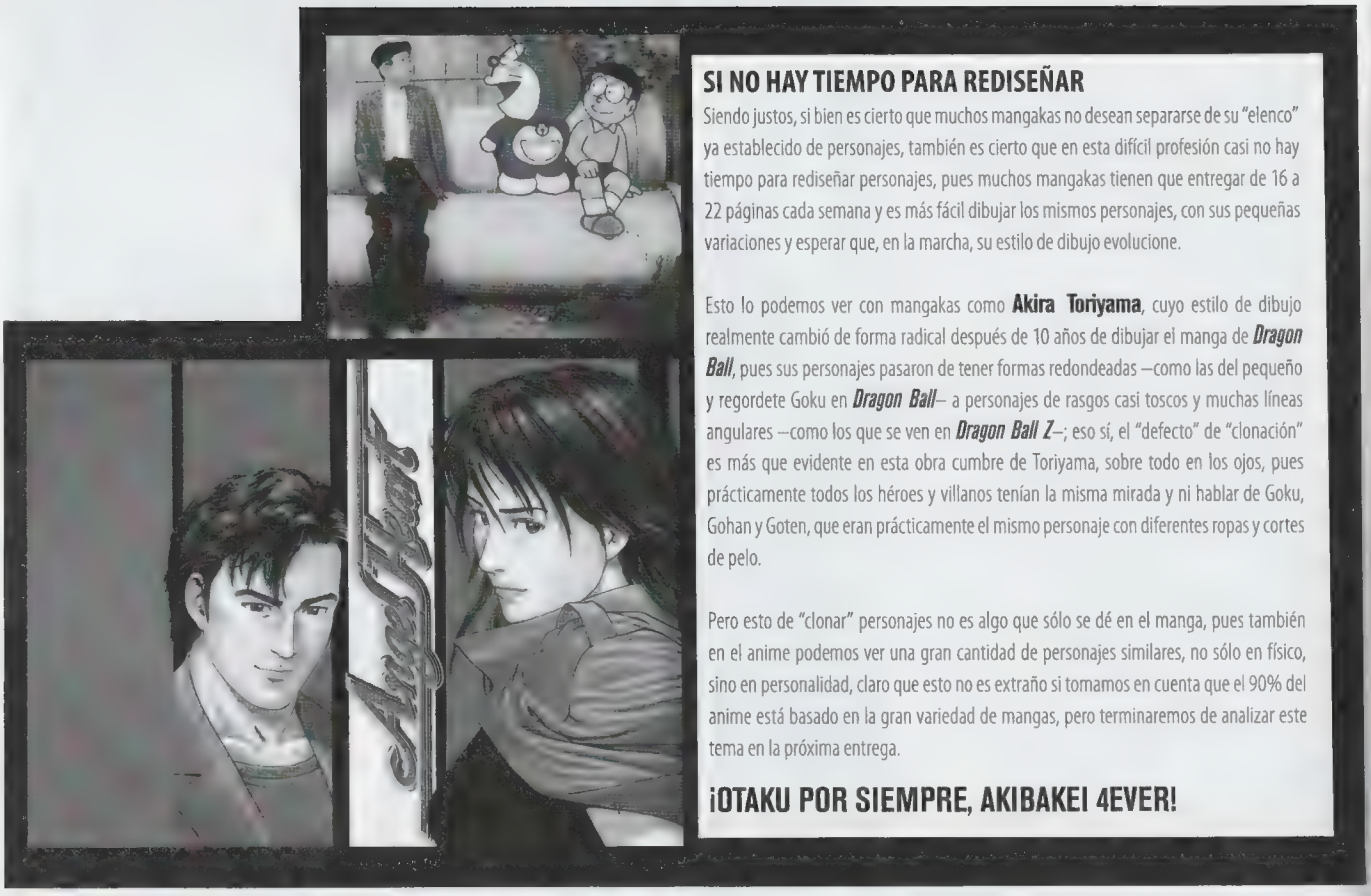
Esto explicaría por qué mangakas como **Tsukasa Hojo**, a pesar de lo talentoso que es, no es capaz de evitar repetir sus personajes una y otra vez en diversos mangas. Dos de los casos más concretos los tenemos con sus dos grandes éxitos, ***City Hunter*** y ***Angel Heart***, en donde repite a los personajes principales, Ryo Saeba y Kaori Makimura, usando el mismo cliché de "mundos alternativos" que suele usar Leiji Matsumoto en sus mangas.

Esto mismo ocurre con las **CLAMP**, las cuales después de ofrecernos historias llenas de acción, drama y magia, al parecer decidieron ya no crear nuevos personajes y simplemente se dedicaron a explotar a los protagonistas de series como ***Cardcaptor Sakura***, ***Magic Knight Rayearth*** y ***Chobits***, usándolos en nuevas y "originales" historias como ***Tsubasa: Reservoir Chronicle*** y ***XXXHolic***.

CLONES Y MÁS CLONES

Por supuesto, en este recuento de "clones" es imposible no mencionar a **Masami Kurumada** y toda su obra, en donde sus personajes, tanto principales como secundarios, se repiten una y otra vez desde ***Ring no Kakero***, pasando por ***Saint Seiya*** y finalizando con ***Bt'X***, eso sin contar los trabajos menores de este autor, en donde vemos una y otra vez a "clones" de Seiya –siempre como el personaje principal–, Shiryu, Ikki, Ryoga y Shun.

Lo mismo se aplica a **Rumiko Takahashi** y su ***Ranma 1/2***, su primer manga con éxito internacional; quizás por lo mismo la mangaka no se arriesgó a comprometer dicho éxito, por lo que para su siguiente obra, ***Inuyasha***, reutilizó el mismo cast de personajes, sólo con variaciones en la apariencia, pues de Ranma a Inuyasha no hay mucha diferencia en físico y personalidad, y lo mismo pasa con Akane y Kagome, Sango y Ukyo o Ryoga y Koga, los cuales son prácticamente los mismos personajes tanto en ***Inuyasha*** como en ***Ranma 1/2***.



SI NO HAY TIEMPO PARA REDISEÑAR

Siendo justos, si bien es cierto que muchos mangakas no desean separarse de su "elenco" ya establecido de personajes, también es cierto que en esta difícil profesión casi no hay tiempo para rediseñar personajes, pues muchos mangakas tienen que entregar de 16 a 22 páginas cada semana y es más fácil dibujar los mismos personajes, con sus pequeñas variaciones y esperar que, en la marcha, su estilo de dibujo evolucione.

Esto lo podemos ver con mangakas como **Akira Toriyama**, cuyo estilo de dibujo realmente cambió de forma radical después de 10 años de dibujar el manga de ***Dragon Ball***, pues sus personajes pasaron de tener formas redondeadas –como las del pequeño y regordete Goku en ***Dragon Ball***– a personajes de rasgos casi toscos y muchas líneas angulares –como los que se ven en ***Dragon Ball Z***–; eso sí, el "defecto" de "clonación" es más que evidente en esta obra cumbre de Toriyama, sobre todo en los ojos, pues prácticamente todos los héroes y villanos tenían la misma mirada y ni hablar de Goku, Gohan y Goten, que eran prácticamente el mismo personaje con diferentes ropas y cortes de pelo.

Pero esto de "clonar" personajes no es algo que sólo se dé en el manga, pues también en el anime podemos ver una gran cantidad de personajes similares, no sólo en físico, sino en personalidad, claro que esto no es extraño si tomamos en cuenta que el 90% del anime está basado en la gran variedad de mangas, pero terminaremos de analizar este tema en la próxima entrega.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS

Doraemon © Manga: Fujiko F. Fujio/Editorial Shogakukan/Shogakukan no Gakushuzasshi, CoroCoro Comic. Anime: Estudio TMS Entertainment/NTV
Cyborg 009 © Manga: Shotaro Ishinomori/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. Anime: Estudio Sunrise/Toei Animation Co., Ltd./TV Tokyo
Candy Candy © Manga: Kyoko Mizuki, Yumiko Igarashi/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi
La Rosa de Versalles © Manga: Riyoko Ikeda/Editorial Shueisha/Margaret. Anime: Studio TMS Entertainment Co. Ltd./Animax, NTV
Joe del mañana © Manga: Ikki Kajiwara (guion), Tetsuya Chiba (dibujo)/Editorial Kodansha/Weekly Shonen Magazine. Anime: Estudio Mushi Productions/Fuji TV, Animax
La princesa de los mil años © Manga: Leiji Matsumoto/Editorial Sankei Shimbun/Nishinippon Sports. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/Fuji TV
Galaxy Express 999 © Manga: Leiji Matsumoto/Shogakukan/Shonen Big Comic. Anime: Toei Animation Co., Ltd/Fuji TV
Capitán Harlock © Manga: Leiji Matsumoto/Editorial Akita Shoten/Play Comic. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi
Gun Frontier © Anime: Estudio Vega Entertainment/AT-X, Animax
City Hunter © Manga: Tsukasa Hojo/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Sunrise/Yomiuri TV
Angel Heart © Manga: Tsukasa Hojo/Editorial Coamix/Comic Bunch. Anime: Estudio Tokyo Movie Shinsha/NTV
Cardcaptor Sakura © Manga: CLAMP/Editorial Kodansha/Nakayoshi Magazine. Anime: Estudio Madhouse, NHK, Animax
Magic Knight Rayearth © Manga: CLAMP/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: TMS Entertainment/Yomiuri TV
Chobits © Manga: CLAMP/Editorial Kodansha/Young. Anime: Madhouse/TBS
Tsubasa: Reservoir Chronicle © Manga: CLAMP/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. Anime: Estudio Bee Train/ NHK, Animax
XXXHolic © Manga: CLAMP/Editorial Kodansha/Young Magazine. Anime: Estudio Production I.G TBS
Ring ni Kakero © Manga: Masami Kurumada/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi
Saint Seiya © Manga: Masami Kurumada/Editorial Shueisha/Shukan Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd /TV Asahi
Bt´X © Manga: Masami Kurumada/Editorial Kadokawa Shoten/Shonen Ace. Anime: Estudio Toei Video Shinsha/TBS
Ranma 1/2 © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shukan Shonen Sunday. Anime: Estudio DEEN/Fuji TV
Inuyasha © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shonen Sunday. Anime: Estudio Sunrise/Yomiuri TV, Nippon TV
Dragon Ball © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/ Fuji TV

ESQUISSE VIII © Tatsuki Amaduyu

YOKAI
LOS ESPÍRITUS DE JAPÓN

Por Arthur Wolf

EN TODO EL MUNDO EXISTEN DEMONIOS, ESPÍRITUS O SERES SOBRENATURALES QUE LAS PERSONAS CREAN PARA JUSTIFICAR EL MAL CLIMA, LAS ENFERMEDADES MORTALES O SIMPLEMENTE LA MALDAD QUE EXISTE EN LOS CORAZONES DE LOS SERES HUMANOS.

Por supuesto, la cultura japonesa no es la excepción, aunque ciertamente sus espíritus oscuros, monstruos y demonios –conocidos en general como ***yokais***– se distinguen por ser coloridos y hasta estrafalarios, además de que muchas veces tienen a la figura femenina como base de sus diversas leyendas.

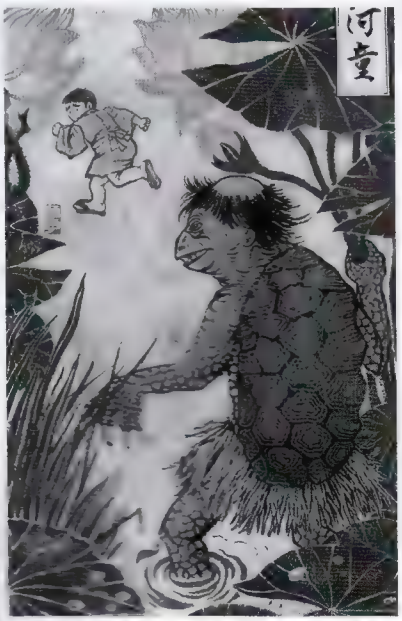
FENÓMENOS NATURALES

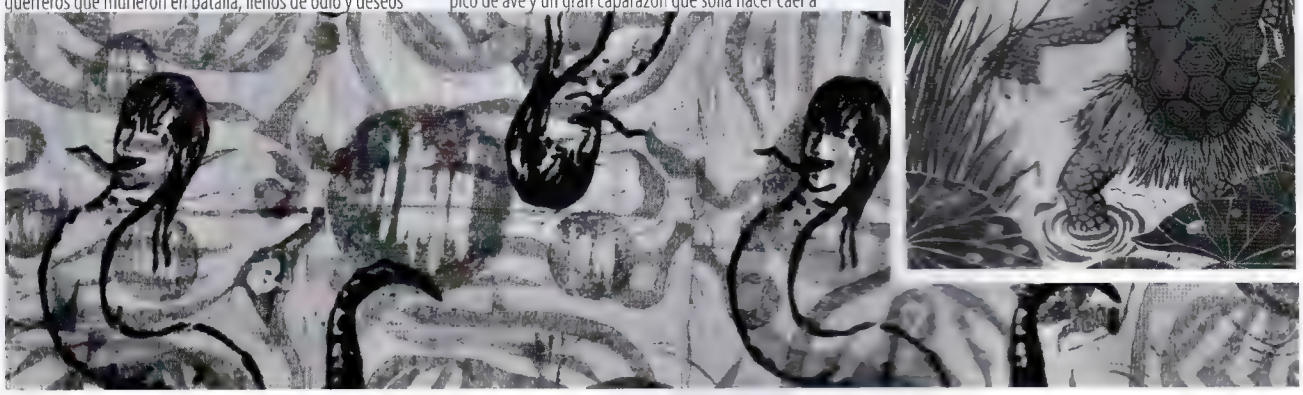
Según el budismo, existen toda clase de espíritus –tanto malignos como benignos– en la naturaleza y muchos de éstos al principio eran simplemente seres humanos.

Tal es el caso de los ***Shura***, los espíritus furiosos del cielo y que, según las leyendas, son la reencarnación de fieros guerreros que murieron en batalla, llenos de odio y deseos de venganza, razón por la cual de vez en cuando vuelven a revivir sus gloriosas batallas, luchando entre ellos, desatando la furia del cielo en terribles tormentas y tifones que hacían zozobrar a las embarcaciones.

Pero los marineros no sólo deben cuidarse de espíritus furiosos, sino de seres sobrenaturales que pueden encontrarse en ríos y mares. Tal es el caso del ***Amikiri***, ser bizarro con cuerpo de serpiente, cabeza de ave y pinzas de langosta con las que suele cortar las redes de los pescadores en el mar.

Por otro lado, en los ríos y lagos de todo Japón se encuentra el ***Kappa***, ser de forma humanoide, con piel verdusca, pico de ave y un gran caparazón que solía hacer caer a las personas de sus botes para después ahogarlas y al cual, desde la antigüedad, se le atribuía la gran cantidad de personas ahogadas, sobre todo en ríos con fuertes corrientes.





ESPÍRITUS ANIMALES

Tanto el Kappa como el Amikiri parecen una rara mezcla de diversos animales, a muchos de los cuales los japoneses, desde hace milenios, les atribuían poderes sobrenaturales y que recibían el nombre de ***henge***, entre los cuales se encuentran la serpiente (***hebi***), el gato (***nekomata***), el perro (***inugami***) y la comadreja (***kamaitachi***).

Por supuesto, los dos animales sobrenaturales más populares son el mapache (***tanuki***) y el zorro (***kitsune***). A ambos se les atribuyen poderes como transformarse en seres humanos o incluso poseerlos para "portarse mal" o hacer locuras.

No es extraño que cuando un japonés tomaba mucho ***sake*** (el licor favorito del tanuki) y comida en las fiestas, dijera que era a causa de que estaba poseído por el espíritu de un "maligno" mapache.

Incluso cuando una mujer se comportaba de manera demasiado "pícara" o manipuladora se decía que estaba poseída por el irreverente espíritu de un zorro. De hecho, aún hoy en día, en diversos animes y mangas, se les da el nombre de Kitsune a las chicas que se comportan de una manera alocada, irreverente y hasta indecente, pues parece que están poseídas por el espíritu de un alocado zorro.

ESPÍRITUS FEMENINOS

Sin duda, la mujer parece ser el blanco de gran parte de las leyendas sobrenaturales que involucran a espíritus, que van desde los traviesos hasta las vengativas almas en pena que sólo alcanzarán la paz en el otro mundo cuando logren cumplir su venganza en éste y que se conocen como ***yurei***.

Tal es el caso de ***Kuchisake-onna***, la mujer cuya boca fue cortada por su celoso marido; la ***Ohaguro-bettari***, mujer cuyo rostro no es más que una boca ennegrecida o la ***Futakuchi-onna***, la cual posee una boca extra en la frente. Todos estos grotescos espíritus tienen en común el haber sido en vida mujeres hermosas que murieron de forma violenta, al ser asesinadas por sus amantes o porque los celos las consumieron.

Y es que los celos parecen ser un gran móvil para despertar la furia de los espíritus femeninos, incluso si la mujer sigue viva. Tal es el caso del ***Ikiryo***, la manifestación corporal del espíritu de una mujer celosa, la cual crea para seguir a su hombre cuando cree que la está engañando o para causarle un gran daño si descubre su infidelidad.

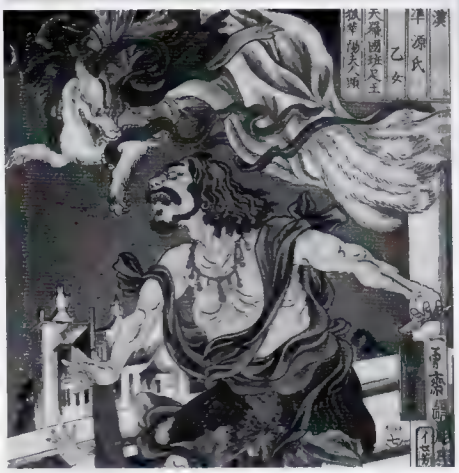
Algo similar ocurre con las ***Rokurokubi***, mujeres cuya apariencia es completamente normal de día, pero que en realidad son yokais cuyo cuello se alarga de manera casi infinita para visitar las casas de sus vecinos para espiarlos. De alguna manera se podría decir que el Rokurokubi fue inventado para justificar a las mujeres "chismosas" que, desde la antigüedad, parecían saber, de forma casi sobrenatural, hasta los más íntimos secretos de sus vecinos.

Es como si la cultura nipona le atribuyera a la figura femenina un "aura maligna" ya que los espíritus malignos o vengativos casi siempre tienen forma de mujeres que traen la desgracia a los hombres, tal como lo demuestran las leyendas de ***Yamamba***, un yokai con forma de mujer vieja demacrada y cabellos alborotados que habita en las montañas, y la más hermosa, pero igual de maligna, ***Yuki-onna*** (mujer de las nieves), la cual habita en las nevadas regiones montañosas.

Ambas criaturas no tienen otro objetivo que atraer a su muerte a los viajeros que se pierden en las montañas. Yamamba adopta la falsa apariencia de una anciana bondadosa que invita a los viajeros perdidos a comer a su casa, aunque posiblemente ellos terminen siendo la cena.

En el caso de la Yuki-onna, este ser busca congelar a los viajeros con artimañas como ofrecerles una olla de sopa caliente. El viajero seguirá a esta "dama de blanco" sin dudar, sin darse cuenta de que sólo está siendo conducido a una blanca y fría tumba de nieve.

En fin, son muchos y muy variados los espíritus o yokais que pueblan las leyendas de terror niponas y que ciertamente se han vuelto muy populares alrededor del mundo en estos últimos años.



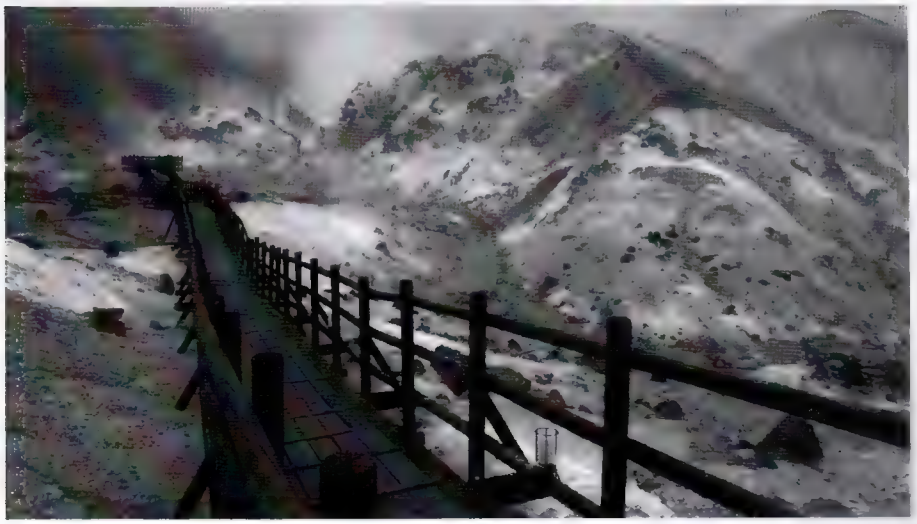
PERSONA 4 © Atlus/A-1 Pictures/2014

LOS MONOS DE NIEVE DE JIGOKUDANI

Por Angel Princess

IMAGÍNATE A UN MONTÓN DE MONOS DISFRUTANDO DE LO LINDO, Y DURANTE TODO EL DÍA, DE UNAS CÁLIDAS Y PLACENTERAS AGUAS TERMALES EN MEDIO DE UNA DE LAS REGIONES MÁS FRÍAS DE JAPÓN.

Pues esto ocurre todos los días del año en el Parque de los Monos de Jigokudani, en donde un alegre y despreocupado grupo de 150 macacos japoneses (también llamados monos de nieve) se han convertido en uno de los máximos atractivos en esta zona ubicada en la prefectura de Nagano.



EL VALLE DEL INFIERNO

Nagano, al norte de Japón, se distingue por ser una región montañosa y de grandes valles, cubiertos por nieve casi cuatro meses de todo el año, por lo que no es de extrañar que en este sitio se realizaran las Olimpiadas de Invierno en 1998.

En la zona de Nagano, justo en el interior del valle del río Yokoyu, en el distrito de Yamanouchi, se encuentra una región conocida por sus habitantes, desde hace siglos, como Jigokudani (Valle del Infierno), esto debido al vapor que emana de sus ***onsen*** (aguas termales), formadas por la actividad volcánica de la región.

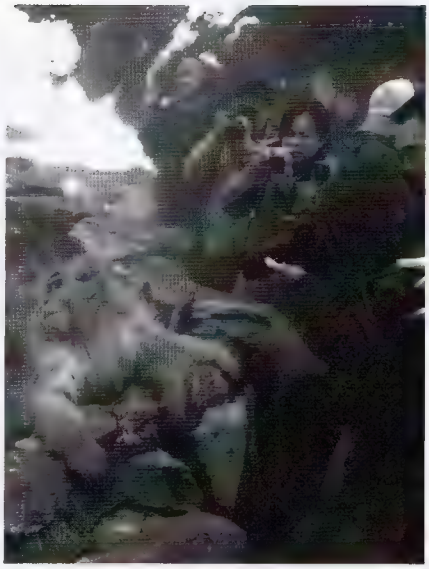
Debido a sus múltiples estanques de aguas termales, en la región de Yamanouchi existen, desde la antigüedad, pueblos como Shibu y Yudanaka, en donde cada año llegan miles de turistas, tanto japoneses como extranjeros.

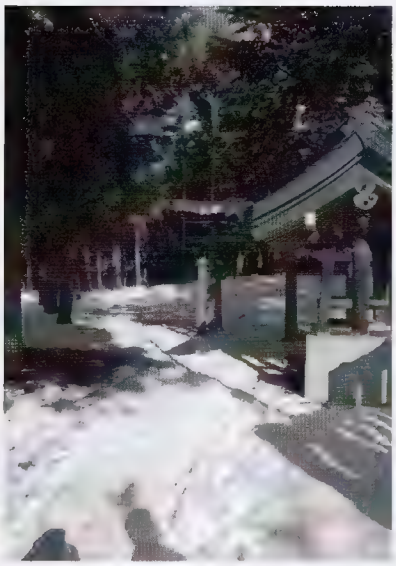
Sin embargo, no sólo son los turistas los que disfrutan de los cálidos manantiales de la región, pues desde hace siglos diversos grupos de macacos japoneses bajan desde el valle de Jigokudani durante el día, sobre todo en los meses comprendidos de noviembre a marzo, para disfrutar de las cálidas aguas termales y hacer [illegible]

UN POTENCIAL ATRACTIVO TURÍSTICO

Al descubrir que los monos de nieve de Nagano eran un gran atractivo para los turistas, sobre todo extranjeros, en 1963 se comenzó la construcción de un onsen artificial en su hábitat natural. Así pues, en 1964 se inauguró oficialmente el ahora llamado Parque de Monos de Jigokudani, el cual forma parte del Parque Nacional Joshinetsu Kogen de Nagano.

Desde su apertura, el Parque de los Monos se convirtió en uno de los atractivos turísticos más importantes de Nagano, sobre todo porque los macacos, a pesar de ser 100% salvajes, parecen no inmutarse por la presencia de los cientos de turistas que llegan a este lugar todos los días, y de hecho, los primates actúan de forma natural, nadando, relajándose, espulgándose unos a otros, como si los humanos a su alrededor no existieran.





¿CÓMO LLEGAR AHÍ?

Para llegar a los pueblos turísticos de la prefectura de Nagano se puede tomar la línea de ferrocarril Nagano Dentetsu (también conocido como el Expreso de los Monos de Nieve). Varios hoteles de los pueblos de Shibu y Yudanaka ofrecen un servicio gratuito de autobuses para llegar a la base del monte que lleva al Parque Jigokudani.

Una vez ahí, los turistas deberán subir por un sendero conocido como Yumichi; en invierno esta senda es especialmente fría, por lo que se recomienda llevar ropa y calzado especial para nieve. El recorrido por la senda Yumichi es de aproximadamente 30 minutos, tras los cuales se llega al onsen artificial, en donde, si se llega en la mañana, se podrá ver a los macacos bajar –casi como un desfile– a las deliciosas aguas termales.

Si bien los monos bajan por su propia cuenta en invierno, para pasar un día más agradable, es un poco más difícil verlos en verano, por lo que los cuidadores del parque deben "alentar" un poco a los macacos a bajar a las cálidas aguas, arrojando semillas cerca del onsen y llamándolos con un silbato para que bajen a comer y después se sumerjan en las aguas termales, para deleite de los turistas.

ALGUNAS REGLAS QUE HAY QUE SEGUIR

La apertura del Parque Jigokudani es de 8:30 a.m. a 5:00 p.m. en las épocas cálidas de primavera y verano, y de 9:00 a.m. a 4:00 p.m. en los fríos días de invierno –todo el año –.

La entrada cuesta aproximadamente 500 yenes, y el parque cuenta con un pequeño centro de información sobre todo lo que debes saber sobre los macacos, algo en verdad muy importante, ya que en el Parque de los Monos de Nieve no hay vallas que limiten a los simios, y aunque éstos parecen haberse acostumbrado a los visitantes humanos, siendo animales salvajes –y territoriales– sus acciones son muy impredecibles.

Es por eso que existen varias reglas que deben observarse, entre las más obvias están las de no acercarse mucho a los macacos y menos tener contacto físico con ellos, aunque eso sí, se les pueden tomar fotos y videos. Además, está prohibido llevar mascotas al Parque Jigokudani y, obviamente, no se puede alimentar a los monos. Reglas sencillas, pero que es muy importante seguir para no afectar el hábitat de estos simpáticos animales.

Y PARA LOS QUE NO PUEDEN IR...

El Parque de los Monos de Nieve de Jigokudani se ha vuelto tan famoso alrededor del mundo que la Oficina de Turismo de Japón no duda en usar imágenes de estos adorables macacos en sus folletos para atraer a los turistas e incluso desde el 2005 se instaló una cámara que toma fotos de los monos de nieve cada hora, a las cuales pueden acceder vía internet las personas de todo el mundo que no pueden ir a este parque.

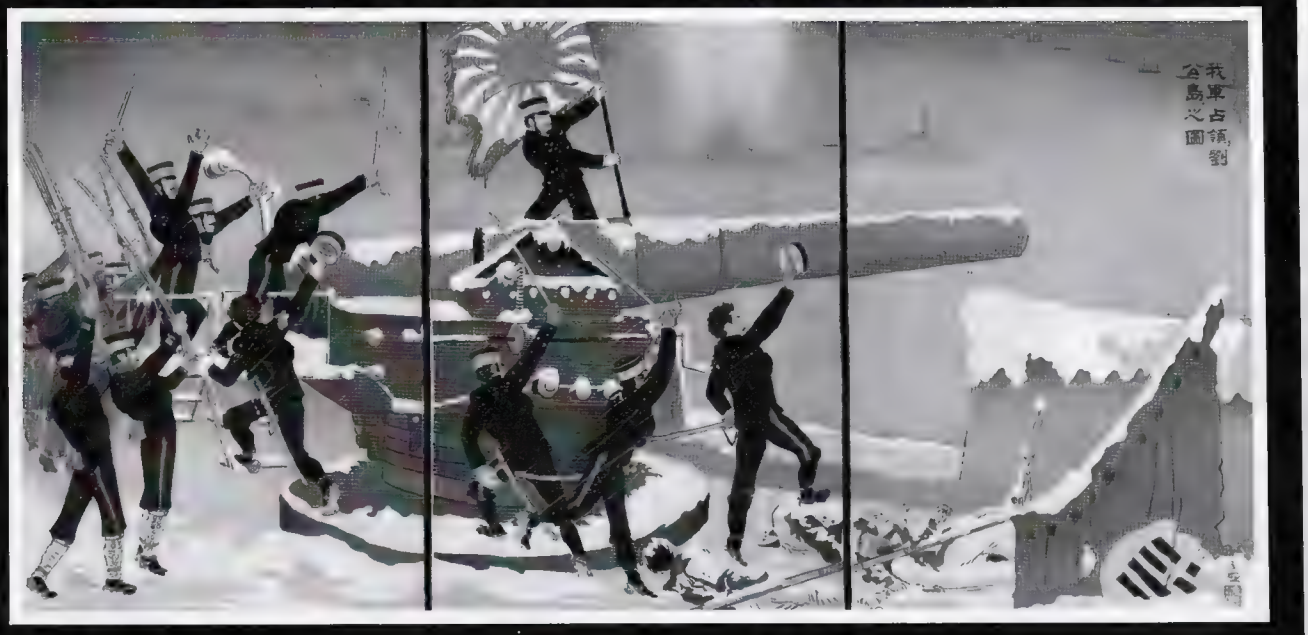
Si bien, para algunos ecologistas el introducir a humanos en el hábitat natural de los macacos de Nagano puede ser perjudicial para estos animales, lo cierto es que desde 1964 no se ha afectado en ninguna forma el modo de vida de los monos de nieve del Parque Jigokudani, gracias a las reglas estrictas de este lugar y que los turistas siguen con gusto, con tal de pasar un rato relajado y divertido al lado de uno de los animales más hermosos y fascinantes de Japón.

CONNECTION
MANGA
FAIRY TAIL © Hiroshi Mashima/Kodansha/A-1 Pictures/
Satelight/TV Tokyo

NIKKEI
LOS JAPONESES EN MÉXICO

Por Arthur Wolf

LA COMUNIDAD JAPONESA EN MÉXICO NO SÓLO ES UN GRUPO AISLADO EN NUESTRA CIUDAD CAPITAL, SINO QUE SE PUEDEN ENCONTRAR DESCENDIENTES DE EMIGRANTES NIPONES EN DIVERSAS REGIONES DEL PAÍS, EN DONDE VIVEN DESDE HACE YA VARIAS DÉCADAS.



A estos descendientes de japoneses se les conoce como ***nikkei***, los cuales, al mismo tiempo que tratan de mantener su identidad japonesa, han podido integrarse perfectamente al modo de vida mexicano.

EN BUSCA DE UN NUEVO COMIENZO

En una entrega anterior hablamos de los Emigrantes Enomoto, un grupo de 36 nipones, quienes fueron el primer grupo migratorio japonés en venir a nuestro país en 1897 –concretamente a la región de Chiapas–.

Aunque este primer intento por establecer una colonia japonesa en México fue un rotundo fracaso, eso no evitó que otros grupos nipones siguieran su ejemplo, viniendo a nuestro país en busca de una vida mejor.

Así pues, a principios del siglo XX, se dio una gran oleada migratoria por parte de los japoneses a diversas regiones de nuestro país, los cuales fueron empleados en las haciendas cañeras de Veracruz, las minas de carbón en Coahuila y las minas de metales en Sonora, además de que hubo una gran cantidad de obreros nipones que contribuyeron a la construcción de las vías férreas en Tepic, Durango, Tampico y Colima.

Según los registros de la época, aproximadamente 10,000 emigrantes nipones llegaron a nuestro país entre los años 1900 y 1910, una gran cantidad comparada con los primeros 36 migrantes japoneses que llegaron a México en 1897.

¡LLEGÓ LA REVOLUCIÓN!

La Revolución mexicana fue una época difícil para los emigrantes nipones, pues muchos de ellos se fueron al norte, huyendo de los revolucionarios, además de que existían grupos de japoneses, provenientes de otros países de Latinoamérica, que atravesaban nuestro país con la esperanza de establecerse en Estados Unidos en busca de mejores trabajos.

Irónicamente, en los Estados Unidos de esa época había comenzado una campaña antiasiática, pues se temía que la gran cantidad de emigrantes chinos y japoneses en su país quitara fuentes de trabajo a los ciudadanos norteamericanos (¿dónde hemos oído esa historia antes?), por lo que los japoneses que habían llegado al norte tuvieron que conformarse con vivir en los estados fronterizos de Coahuila y Chihuahua al no poder cruzar al otro lado.

Para colmo, Estados Unidos presionó de tal forma al gobierno de nuestro país para evitar que siguieran llegando japoneses a nuestro territorio –los cuales podían atravesar la frontera estadounidense en calidad de "braceros"– que en 1923 se prohibió definitivamente la entrada libre de japoneses al territorio nacional.

DURANTE LA SEGUNDA GRAN GUERRA

A pesar de todas estas prohibiciones, ya había un número significativo de japoneses viviendo en diversas ciudades de México, estableciendo diversos negocios, sobre todo de tipo comercial.

Sin embargo, después del ataque nipón a Pearl Harbor en 1941, Estados Unidos le declaró la guerra a Japón, por lo que nuestros vecinos del norte –de los cuales nuestro país era aliado durante la Segunda Guerra Mundial– pidieron a México deportar a todos los japoneses que vivían en nuestro país, para ser encerrados en campos de concentración norteamericanos. México se negó a deportar a los japoneses que vivían en su territorio y en su lugar éstos fueron reubicados en las ciudades de México, Guadalajara y Temixco, en donde podían andar libremente, pero sin salir de dichos lugares.

De hecho, muchos japoneses que vivían en Estados Unidos en esa época decidieron cruzar la frontera a nuestro país, para recibir un mejor trato durante esta conflictiva y bélica época, muchos de los cuales ya nunca volvieron a la nación norteamericana.

HACIA UN NUEVO FUTURO

Al finalizar la guerra, los japoneses radicados en México y sus descendientes –los nikkei– tuvieron que comenzar de nuevo y establecer sus negocios, para recuperar su modo de vida y poco a poco, con esfuerzo y dedicación, su situación comenzó a mejorar.

En la década de 1950 se reanudó la migración nipona a México y en 1957 **Kunichiro Kubota**, embajador de Japón en México, puso la primera piedra de lo que sería la Asociación México-Japonesa A.C. (AMJ), institución que fue oficialmente inaugurada en 1959 y cuyos mayores objetivos son la sana relación entre mexicanos y los migrantes japoneses, así como mantener viva la cultura nipona en los nikkei (descendientes de japoneses en México) a través de diversos eventos culturales y deportivos, además de festivales de origen nipón.

Para 1966 comenzaron las inversiones realmente fuertes por parte de empresas niponas en nuestro país –sobre todo en la industria automotriz– y en las décadas siguientes los descendientes de esas primeras generaciones de emigrantes japoneses se integraron completamente a la cultura mexicana.

FUSIÓN CULTURAL

Si bien los ***issei*** (la primera generación de japoneses que llegaron a nuestro país) han procurado que sus descendientes nacidos en México no olviden su origen nipón y las costumbres de su país, lo cierto es que cada nueva generación nikkei se ha ido "mexicanizando" cada vez más y muchos incluso comenzaron a casarse con mexicanos, dando origen a los ***hafu***, o nikkeis producto de un primer mestizaje.

La mezcla de las culturas mexicana y japonesa no ha sido fácil, por el choque cultural que significó en un principio, pero lo cierto es que en la actualidad la comunidad nipona en nuestro país se ha integrado completamente a la cultura mexicana e incluso ha contribuido en gran medida al desarrollo de la nación mexicana.

CONEXIÓN
MANGA
ración por Cocoon

7TH DRAGON 2020 © SEGA/Imageepoch

MANGA
SS ANGE: TENSHI TO RYUU NO RONDO
Sunrise/2014-2015

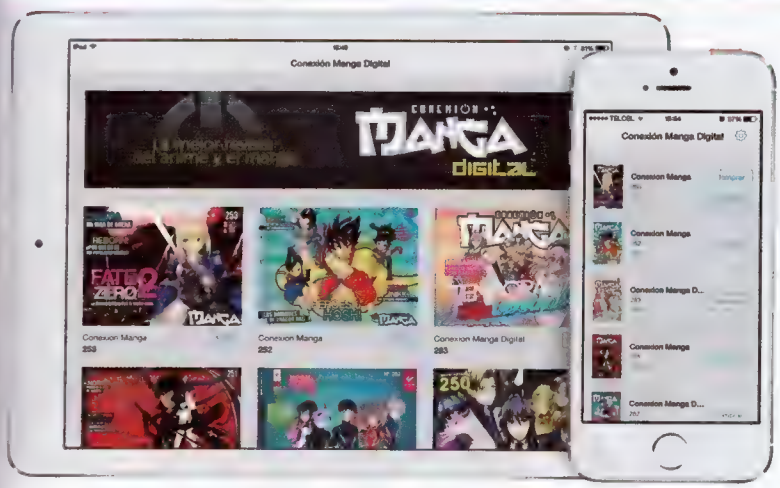
Visita y suscríbete a nuestro **canal** de

YouTube

CONEXIÓN MANGA

Conexión Manga Oficial

y vive grandes **aventuras** con tu ***revista*** favorita.



Conexión Manga Digital

para iPad y iPhone

Disponible en el App Store

Ahora CONEXIÓN MANGA **Digital para dispositivos** Android

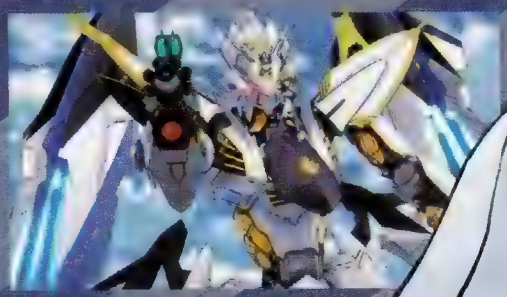
Tablets y Smartphones

ANDROID APP ON Google play

CROSS ANGE: TENSHI TO RYUU NO
EL DERRUMBE DE LA UTOPÍA

Por Haru

SI EXTRAÑABAN LAS SERIES TIPO MECHA CON MUCHA ACCIÓN E HISTORIAS BIEN PLANTEADAS, NO ESPEREN MÁS, PUES SUNRISE SE VOLÓ LA BARDA CON EL ESTRENO QUE EN OCTUBRE DE 2014 DIO A CONOCER AL MUNDO. ME REFIERO A ***CROSS ANGE: TENSHI TO RYUU NO RONDO***, LA SERIE QUE NO PUEDEN PERDERSE, PUES CRÉANME CUANDO LES DIGO QUE ENCONTRARÁN DE TODO. ACOMPÁÑENNOS A VER LO QUE ESTA SERIE NOS DEPARA.



LA UTOPÍA DE MISURUGI

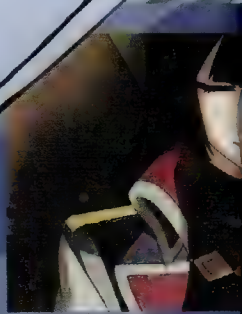
La humanidad ha llegado a un grado evolutivo tal que la utopía de la paz eterna es un hecho tangible. El desarrollo tecnológico ha alcanzado límites extraordinarios, mismos que han influido en el modo de vida de las personas y la manera en la que se relacionan con sus semejantes.

La clave de este estado de paz es el "mana", magia tecnológica capaz de ser empleada por los humanos. Gracias a esta capacidad, las personas viven muy lejos de la guerra y la violencia.

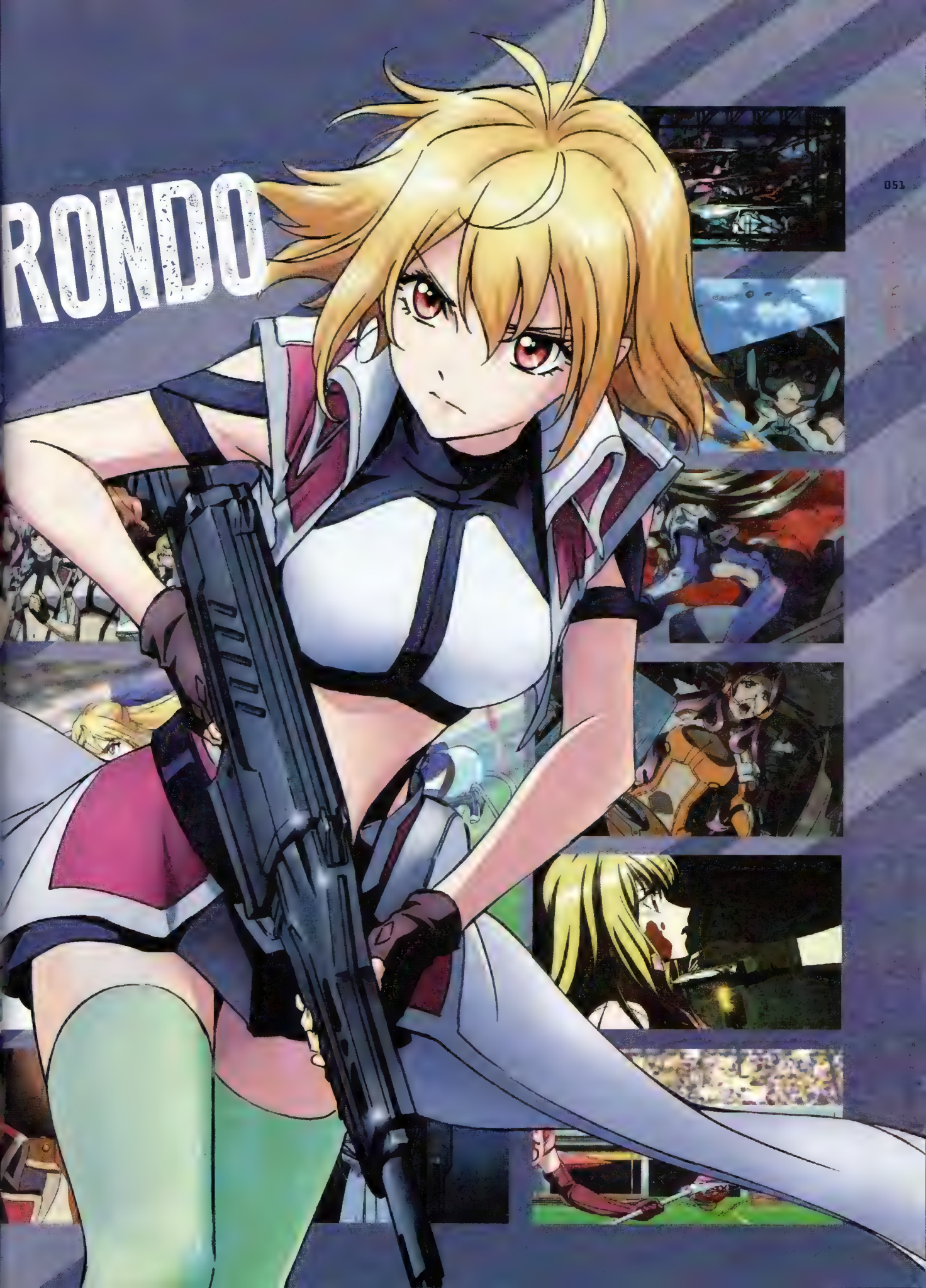
Una de las naciones que viven en este permanente "estado de gracia" es el reino de Misurugi, donde cada uno de sus habitantes tiene pleno uso de sus derechos y la garantía de tener una vida digna; bueno, casi todos...

En medio de esta paz ilusoria existe una realidad que todos se esfuerzan por ignorar, sobre todo aquéllos que fueron bendecidos con el don de la "normalidad". Si bien el mana es la bendición de la humanidad, también representa la desgracia de una minoría que ha sido condenada a la desesperación y el terror: las "Norma"; seres incapaces de manipular el mana –condición que "sólo afecta al género femenino"–.

Sobra decir que las Norma no alcanzan el grado de humanos, pues son tratadas como monstruos viles y mezquinos que tienen que abandonar la utópica sociedad para vivir aisladas del mundo.



RONDO



CONSPIRACION REAL

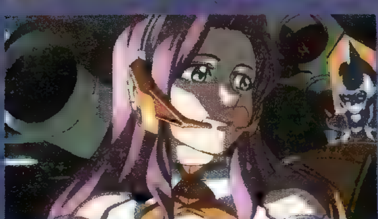
A la cabeza del imperio Misurugi se encuentra la familia real, liderada por el Emperador Jurai Asuka Misurugi y la [illegible]peratriz Sophia Ikaruga Misurugi. Ellos, acompañados de sus hijos Julio –heredero al trono–, Angelize –la primera princesa del imperio– y Sylvia se encargan de tomar las decisiones competentes para su pueblo.

[illegible] la familia real destaca la princesa Angelize, una [illegible] inteligente, hermosa, atlética y muy respetada, [illegible]

con su poder representado por el mana –aunque jamás imaginó que algo tan noble terminaría en tal catástrofe–.

El c[illegible] de la ceremonia, justo cuando Angelize debía inundar a sus seguidores con la fuerza de su mana, quedó al descubierto: la gran princesa del reino Misurugi era en realidad una Norma, un potencial "peligro" para la [illegible]

La mentira quedó al descubierto gracias a su hermano Julio, quien cegado por su sed de poder, sus celos y el gran odio que sentía por las Norma, expuso a su hermana y acusó [illegible] al igual que a su madre, quien murió al proteger a Angelize.



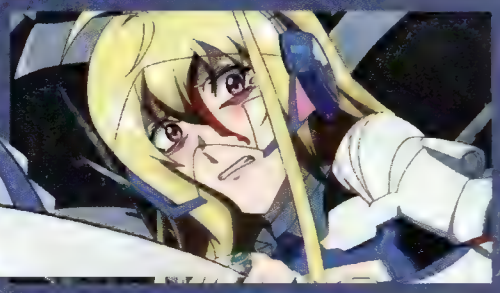
EL EXILIO

Al descubrirse la verdad sobre su origen, Angelize fue exiliada a Arsenal, una isla lejana en la que solamente las Norma podían habitar. Aquí, esos "peligrosos seres" han encontrado un hogar, al margen de la felicidad del imperio, pero sirviendo a éste de la forma más despiadada y ruin.

Las Norma tienen el peor destino de todos: están condenadas a luchar hasta el día de su muerte contra verdaderos monstruos, denominados Dragones, que acechan al imperio y amenazan con conquistarlo. Las únicas capaces de luchar contra ellos son las mismas Norma que la humanidad tanto teme y desprecia, sin saber que gracias a ellas pueden llevar esa vida de felicidad plena.

Al llegar a este lugar, Angelize es despojada de su pasado y su nombre, convirtiéndose así en Ange, una asesina a sueldo que a partir de ese momento está destinada a luchar sanguinariamente por conservar su vida y por mantener a salvo a aquéllos que la han destinado a morir lenta y dolorosamente.

CROSS ANGE ESTRENARÁ UN VIDEOJUEGO PARA PS VITA LA PRÓXIMA PRIMAVERA, SEGÚN ANUNCIA LA *DENGEKI PLAYSTATION*. EL PROYECTO, DESARROLLADO POR SHADE, SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN Y DISPAROS QUE CONTARÁ LA HISTORIA DE NAOMI, UN PERSONAJE EXCLUSIVAMENTE CREADO PARA ESTE VIDEOGAME, QUE CONTARÁ CON TRES SECCIONES: "DRAMA PARTS", EPISODIOS TIPO VISUAL NOVEL EN LOS QUE VEREMOS LA VIDA COTIDIANA DE LAS NORMA; "CUSTOMIZATION PARTS", SECCIÓN EN LA QUE PODREMOS PERSONALIZAR A NUESTRO PARAMAIL –¡OH, SÍ!–; Y "BATTLE PARTS", DONDE SOSTENDREMOS ENCARNIZADAS BATALLAS EN CONTRA DE LOS DRAGONES, VALIÉNDONOS DE DISTINTAS TÉCNICAS ESPECIALES. SI QUIERES VER MÁS ACERCA DE ESTE JUEGO, PODRÁS ENCONTRAR FÁCILMENTE SU TRÁILER EN LA RED.



LA LLAVE MAESTRA

Pese a su rebeldía y al hecho de haber sido despojada de todo, Ange es obligada a luchar en contra de los Dragones cada vez que se abre una puerta interdimensional. Para tal propósito le es otorgado un Paramail (mecha) denominado Vilkis, que pese a la principal reacción de rechazo de Ange, se vuelve su arma más poderosa, consolidándose así como la Norma más [illegible]e en el campo de batalla gracias a su singular sentido táctico.

Poco a poco Ange asume su desafortunada posición y acepta que el mundo en el que vivió feliz durante años la ha abandonado para siempre, por lo que su único objetivo es acabar con los monstruos y obtener dinero, una vida que piensa puede mantener hasta sus últimos días.

En el calor de la batalla y con su vida en riesgo, Ange descubre que Vilkis no es un Paramail común y corriente, y mediante el poder de un anillo que su madre le otorgó y una canción ancestral, Ange hace que despierte Vilkis y muestre todo su poder, un evento que Jill, la comandante en jefe, ha esperado durante años.

REINVENTAR EL MUNDO

Años atrás, el mundo estuvo al borde del caos y en peligro de desaparecer debido a las sangrientas batallas que los humanos libraron entre sí para obtener el control del mundo. La violencia y la destrucción llegaron hasta límites inimaginados y envolvieron cada rincón de la Tierra, por lo que un "dios", cansado de ver tal destrucción, decidió recrear a la humanidad, otorgándole el mana y dotándola de tecnología más elevada para tener mayor control sobre ella. De esta manera la utopía de un mundo lleno de paz se volvió realidad.

Pero su plan tuvo un pequeño fallo. Pese a sus esfuerzos, algunos humanos nacieron sin la capacidad de utilizar el mana, por lo que este dios decidió aprovechar la situación, haciendo creer a la gente que estos seres –las Norma– eran un peligro para la humanidad, volcando así todo su odio hacia ellos, lo que aseguró un completo control. Sin embargo, los sobrevivientes del pueblo antiguo jamás estuvieron de acuerdo con el nuevo orden y desafiaron en repetidas ocasiones a este dios, hasta que lograron conseguir a Lagnamail, el ángel poseedor del poder de la destrucción, mejor conocido como Vilkis.

Ante la incapacidad del pueblo antiguo por manejar a Vilkis, decidieron recurrir a las Norma para juntos destruir a quien los había condenado a la extinción y el exilio. Así esperaron hasta encontrar a alguien con la capacidad de manejar a Vilkis y llevarlos a la victoria.

EL PODER DE LA REDENCIÓN

Alektra Marianfond Levenhelz, la primera Norma que nació de la realeza, fue llevada a Arsenal y para sorpresa de todos fue la única [redacted] Caballeros de Vilkis –el pueblo antiguo– y las Norma comenzaron una revolución, a la que llamaron Libertas.

Sobre los hombros de Alektra recayó el peso de destruir el mundo [redacted] final. Alektra fue incapaz de llevar la rebelión hasta el final, viendo [redacted] oportunidad para liberarse de su yugo.

[redacted] Norma de su cruel destino? ¿Podrá enfrentar al dios que destinó a la [redacted]

[redacted] ***Cross Ange: Tenshi to Ryuu no Rondo***, [redacted]

FICHA TÉCNICA

[redacted] Sci-fi, acción

DIRECCIÓN: Yoshiharu Ashino

[redacted] Tatsuto Higuchi

DISEÑO DE PERSONAJES: Sayaka Ono

[redacted]

ESTUDIO: Sunrise

[redacted]

SEIYUUS:

[redacted] Nana Mizuki

SALIA: Eri Kitamura

[redacted] Yukari Tamura

VIVIAN: Houko Kuwashima

[redacted] Kaori Ishihara

ERSHA: Ami Koshimizu

[redacted] Yui Ogura

JILL: Takako Honda

[redacted]

SYLVIA IKARUGA: Nao Touyama

[redacted]

EMPERADOR JURAI ASUKA MISURUGI: Kouichi Yamadera

LA SERIE QUE PROMETE

En el apartado técnico de la serie podemos encontrar a **Yoshiharu Ashino**, director encargado de llevar hasta su fin el proyecto; **Tatsuto Higuchi**, encargado de la composición de la serie; **Yuusuke Matsuo**, responsable de los conceptos de los personajes; **Sayaka Ono**, diseñadora de personajes; **Junichi Akutsu**, encargado del diseño de los Paramails; **Kazutaka Miyataka**, diseñador de los Dragones y **Kurogin**, responsable del diseño del vestuario; todo bajo la producción de **Mitsuo Fukuda**.

La banda sonora de la serie fue obra de **Akiko Shikata**; por otra parte, **Nana Mizuki** interpretó ***Kindan no Resistance*** y ***Shumatsu no Love Song***, primer opening y segundo ending respectivamente, mientras que **Yoko Takahashi** el segundo opening ***Shinjitsu no Mokushiroku***, y **Eri Kitamura**, ***Rinrei***, el primer ending.

Cross Ange: Tenshi to Ryuu no Rondo comenzó su transmisión de manera oficial el 5 de octubre pasado mediante las cadenas televisivas Tokyo MX, Mainichi Hoso, TV Aichi y Nippon BS. La serie contará con dos temporadas, por lo que la duración de su transmisión abarcará seis meses.

LA ADAPTACIÓN OFICIAL AL MANGA DE *CROSS ANGE: TENSHI TO RYUU NO RONDO* COMENZÓ SU PUBLICACIÓN EN AGOSTO DE 2014 EN LA PÁGINA WEB *COMICWALKER*, CON EL DIBUJO DE KENJIROU TAKESHITA, POR LO QUE YA ESTÁ DISPONIBLE –Y DE FORMA GRATUITA– EL EPISODIO CERO DE LA HISTORIA, QUE PRÓXIMAMENTE CONTINUARÁ CON SU PUBLICACIÓN.

Como pueden ver, ***Cross Ange*** no es sólo una serie más de la temporada, llena de ecchi y fanservice –elementos que supo ocupar bien para enganchar al público–. Es una obra llena de potencial que cuenta con un trasfondo complejo y alarmante, pues además de mostrarnos lo que la discriminación puede provocar ante lo que para los seres humanos es desconocido, extraño o diferente a ellos, también expone qué tan crueles pueden llegar a ser quienes están en el poder y cómo los más "débiles" pueden sublevarse ante esto.

Sin duda es una serie que, cuando piensas que no puede ir más allá, da una vuelta de tuerca y engrandece lo que de por sí ya es un planteamiento excelente.

EL PREESTRENO DE CROSS ANGE

De la mano del estudio Sunrise, ***Cross Ange: Tenshi to Ryuu no Rondo*** se exhibió por primera vez en un evento especial de preestreno llevado a cabo en el cine Shinjuku Milano de Tokio (en septiembre de 2014), donde 100 fans –de los 10 mil que solicitaron su ingreso– presenciaron 35 minutos de esta serie; es decir, el primer episodio y parte del segundo.

En el evento estuvieron presentes las seiyuus **Nana Mizuki** (Ange), **Yukari Tamura** (Hilda), **Kaori Ishihara** (Rosalie), **Yui Ogura** (Christ) y **Yui Horie** (Sara); desafortunadamente, **Eri Kitamura**, quien interpreta a Salia, no pudo asistir a la gala debido a una leve enfermedad. Por su parte, Nana aprovechó para interpretar la ***insert song*** que se escucha en el primer episodio de la serie, compuesta por **Akiko Shikata** (la famosa compositora y cantante).

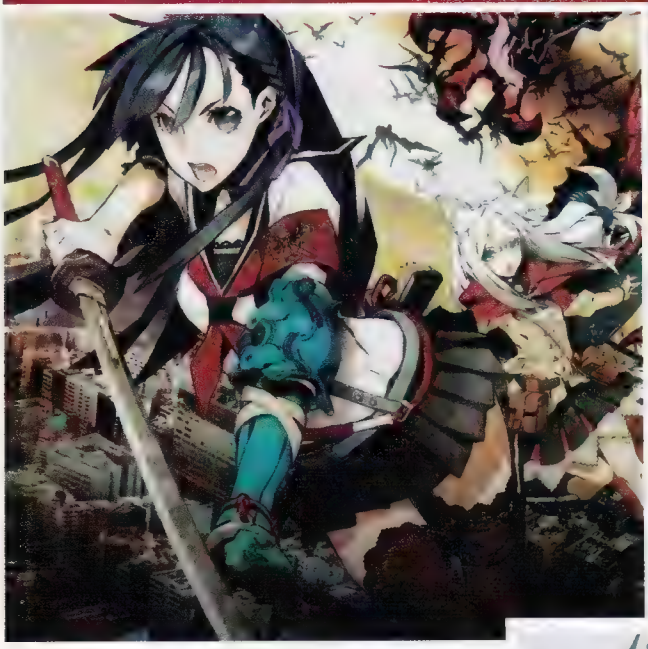
© Sunrise/2014-2015

7TH DRAGON 2020

EL IMPERIO DEL DRAGÓN

Por Alex B.

¿ERES FAN DE LOS VIDEOJUEGOS DE TRAMA FUTURISTA Y ADEMÁS TE GUSTAN LAS SECUELAS DE LOS CLÁSICOS QUE JUGABAS ANTAÑO? ENTONCES DÉJAME DECIRTE QUE ESTÁS DE SUERTE, PUES *7TH DRAGON 2020*, LA SECUELA PARA PSP DE *7TH DRAGON*, SEGURAMENTE TE DEJARÁ ATÓNITO.



LA DIVA VIRTUAL POR EXCELENCIA, HATSUNE MIKU, TIENE UNA PARTICIPACIÓN OFICIAL EN EL VIDEOJUEGO *7TH DRAGON 2020*. SI BIEN ES LA ENCARGADA DE CANTAR EL TEMA PRINCIPAL DEL VIDEOGAME –*SEVENTH-HEAVEN*– PODRÁS AYUDARLA SI LA SALVAS DE SER DEVORADA POR UN DRAGÓN EN LA LLAMADA "MISIÓN DEL ESCUADRÓN 13" (DESAFORTUNADAMENTE, MIKU NO ES UN PERSONAJE JUGABLE).

EL CLÁSICO DE CHIBIS

7th Dragon comenzó su historia como un videojuego de rol planeado para Nintendo DS, desarrollado por Imageepoch y publicado por Sega el 5 de marzo de 2009 en Japón.

Esta historia se ambientó en el mundo de Edén, cuyo 80% estaba gobernado por dragones. En estas circunstancias queda claro cuál es el objetivo de la aventura: los humanos deberán matar a todos los dragones para preservar su especie o de lo contrario la raza humana será exterminada.

En cuanto al ***gameplay*** del videojuego, el jugador podía crear a sus propios personajes a partir de una serie limitada de categorías (mago, princesa, pícaro, caballero, curandero, samurái, etc.), eso sí, al estilo chibi, para viajar y emprender emocionantes batallas.

El videojuego, producido por **Rieko Kodama** y diseñado por **Yuzo Koshiro**, **Mota** y **Akifumi Yamamoto**, vendió más de 80,000 copias la semana de su lanzamiento, así como 22,000 más posteriormente.

EL ÉXITO REGRESA

Lanzada al mercado el 23 de noviembre de 2011, apareció la secuela de ***7th Dragon***, intitulada ***7th Dragon 2020***, completamente planeada para la PSP, producida por Rieko Kodama y dirigida por **Kazuya Niinou**.

De corte spin-off, el videojuego se centra en un futuro cercano (año 2020), en un Tokio posapocalíptico, en el que dragones extraterrestres que invaden el planeta Tierra planean hacerlo inhabitable mediante la difusión de una especie vegetal extraterrestre llamada Floware. En medio de la desgracia, tú, querido amigo jugador, tomarás el control de un equipo de contraataque recién formado en Japón con el fin de luchar contra los invasores y salvar a la humanidad.

SEGÚN LO DECLARADO POR KAZUYA NIINOU, PRODUCTOR DE *7TH DRAGON 2020*, A LA REVISTA *IMPRESS WATCH*, LA SAGA DE *7TH DRAGON* ESTABA PENSADA PARA TENER CINCO TÍTULOS: CUATRO AMBIENTADOS EN UN MUNDO DE FANTASÍA Y UN SPIN-OFF CUYA TRAMA PRINCIPAL GIRARÍA EN TORNO A TOKIO.

Entre los cambios más significativos de la secuela, tenemos que los famosos chibis de antaño cambiaron por diseños que recuerdan a las famosas Nendoroid, con un look ***superdeformed***. Es así como en esta versión de gráficos poligonales, podemos disfrutar de los diseños originales de **Shirou Miwa**, además de gozar con la presencia de **Hatsune Miku**.

En cuanto al modo de juego, se trata de un RPG ***dungeon crawler***, en el que se pueden explorar mazmorras para ejecutar dragones, siempre y cuando esperemos nuestro turno. Como ya es costumbre, el jugador podrá elegir entre diversos personajes, mismos que podrán ser customizados por nosotros mismos, con ayuda de un editor. Asimismo, podremos elegir entre diversas ocupaciones para nuestros protagonistas, todo esto apoyado con voces de seiyuus de gran renombre como **Jun Fukuyama**, **Miyuki Sawashiro** y **Nana Mizuki**, entre otros.

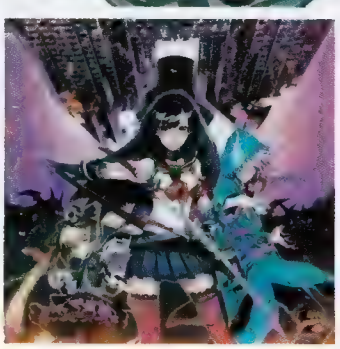
En su primera semana en el mercado, ***7th Dragon 2020*** vendió más de 122,498 unidades, con una venta posterior de 133,687 copias.

LA NUEVA ERA

Y si a pesar de haber jugado tanto la versión clásica como la ambientada en el 2020 no te has cansado de este maravilloso juego, también puedes conseguir ***7th Dragon 2020-II***, ambientado un año después de los acontecimientos ocurridos en 2020.

El escenario donde se desarrollan los hechos sigue siendo Tokio futurista, con la novedad de que ahora tu personaje podrá tener un trabajo muy solicitado hoy en día: el de idol; esta clase está disponible tanto en versión femenina como masculina. Además, la música de fondo puede cambiarse por canciones interpretadas por Hatsune Miku.

Si aún no has jugado este videogame, ¿qué esperas? Estoy seguro de que te encantará.



© SEGA/Imageepoch

DE JJ PROJECT A GOT7

UNA BAD BOY ACROBÁTICA

Por [illegible]

JJ PROJECT FUE UN DÚO, INTEGRADO POR JB Y JR, QUE PERTENECÍA A LA AGENCIA JYP ENTERTAINMENT (ONE DAY, WONDER GIRLS, MISS A); DEBUTARON EL 20 DE MAYO DEL 2012. PERO SU HISTORIA COMENZÓ EN 2009, CUANDO JB Y JR AUDICIONARON PARA SER PARTE DE JYP; GRACIAS A SUS HABILIDADES DE BAILE SE CONVIRTIERON EN APRENDICES Y EN 2012 SUS ESFUERZOS RINDIERON FRUTOS AL OBTENER UN PAPEL EN EL DORAMA DREAM HIGH SEASON 2.

El 3 de febrero de 2012 se supo que estos chicos harían su debut a mediados de ese año; tres meses después, para ser exactos el 8 de mayo, se lanzó el sitio web JJ Project, además de la página oficial de Facebook y YouTube, donde se colgó el teaser ***Proyecto JJ Slot Machine***; al día siguiente, el video ***JYP 007*** se subió a su cuenta oficial de YouTube.

El 13 de mayo salió otro teaser, esta vez con el nombre de ***Time 2JJ***; el 14 de mayo se listaron los temas de su álbum debut y fue revelado su nuevo sencillo ***Bounce***; el 15 de mayo, a través del Twitter oficial del dúo, varias fotos fueron reveladas; el 17 de mayo el teaser de ***Bounce*** fue subido en el canal de Youtube... Por fin, el 20 de mayo se liberó el video musical de ***Bounce***.

En junio de 2012 fueron invitados por **Yoo Seung Jun** a grabar ***Nanana*** y en agosto de ese mismo año abrieron un concierto de Wonder Girls; después de ello se tomaron un descanso de un añito y en 2014 regresaron con todo; JB y Jr debutarían con otros chicos en **I GOT7** o **GOT7**.

DEL POP AL B-BOY

La ***bad boy*** GOT7 se estrenó el 16 de enero de 2014, pero desde diciembre de 2013 ya se estaba promocionando a esta joven banda. El 31 de diciembre se reveló el nombre que llevarían y poco a poco comenzaron a salir a la luz los nombres de sus integrantes.

El grupo está integrado por: **JB**, **Jr**, **Mark**, **Jackson**, **Yu Gyeom**, **BamBam** y **Young Jae**. Se especializa en Hip hop y artes marciales, estilo Break-boy (B-boy o, más fácil, break dance de chicos). Debutaron con ***Girls Girls Girls***, además promocionaron ***I Like You***, en junio regresaron con ***A***, en octubre debutaron en Japón con ***Around the World*** y promocionaron ***So Lucky***, de la mano de Sony Music Japan.

Cuentan con dos mini álbumes: ***Got it?***, lanzado el 20 de enero, y ***Got ♥*** el 23 de junio de 2014; además, su sencillo ***Around the World*** se estrenó en tierras niponas el 22 de octubre de 2014.

LOS ROOKIES ARRASAN

En tan sólo dos días su MV debut ***Girls Girls Girls*** brilló con más de un millón de vistas en YouTube. En menos de dos días el vídeo ***A*** superó –otra vez– el millón de visitas. A pocas horitas de lanzarse ***Around the World***, se posicionó en el puesto número 1 de los más vendidos de Tower Records Japan, en el número uno de Shibuya Daily Sales y en el Oricon en el puesto 4.

Al poco tiempo de debutar, les llovieron diversas ofertas para aparecer en comerciales y se hicieron acreedores del premio Mejor Debut Masculino en So-Loved Awards.

Su primer mini álbum ocupó el puesto número 1 en el ***ranking*** semanal de álbumes mundiales de Billboard, además de ser el más vendido por la agencia JYP. Su segundo álbum ***Got ♥*** no se quedó atrás y también rompió récords.

En abril se presentaron en Japón, teniendo una audiencia de 10,000 personas, impresionante para no haber debutado en el país del Sol Naciente, incluso cuando se estrenó su primer mini álbum ocupó el puesto número 6 en Tower Records Japan.

Fueron los únicos novatos en visitar el Spring Special de ***M!Countdown*** en Japón, el Tofu Music Festival en Tailandia y el K-culture Festival en Alemania.

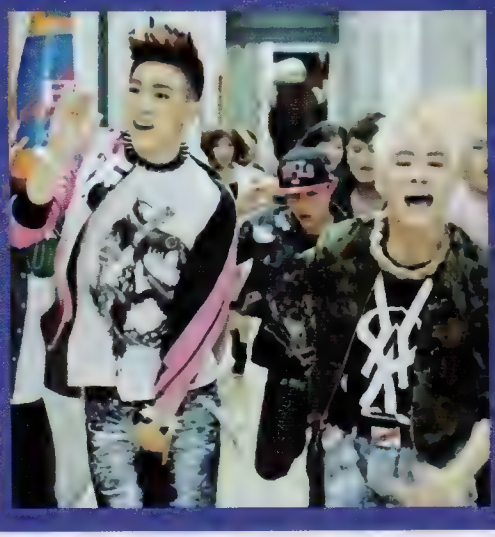
Es una de las bandas con más fans en las redes sociales, hasta cuentan con un webcómic titulado ***Gotoon***, que presenta historias y sucesos reales de los miembros.

LOS INTEGRANTES

JB es el líder, su nombre real es **Im Jae Bum**, nació el 6 de enero de 1994 en Corea del Sur. Mide 179 cm y pesa 66 kilos. Ama a los gatos (en especial su gatita Nora), le encanta el ramen y le fascina el cine, por lo que, hoy en día, asiste a la Universidad Konkuk donde estudia esta materia. Algo chistoso es que fue contratado en un baño; antes era un enojón, pero se le bajó, y usa lentes de contacto porque su vista no es muy buena que digamos.

Jr es el ***maknae*** y rapero, su verdadero nombre es **Park Jin Young**, nació el 22 de septiembre de 1994, mide 178 cm y pesa 63 kilitos. Le gusta tocar el piano, actuar, ver películas y bailar. Sus compañeritos le dicen mamá (***omma***) porque los cuida y se preocupa por ellos. La chibi-curiosidad es que cuando era pequeño quería ser idol, pero no se decidió hasta que su padre le dijo que no sería nadie en la vida, por lo que luchó para demostrarle lo contrario.

JB y Jr fueron aprendices durante tres largos años y ambos participaron en los doramas ***When a Man Loves*** y ***Dreams High Season 2***. De este último, JB se encargó del tema ***Together*** y Jr de ***We Are the B***.



Jackson Wang, mejor conocido como solamente Jackson, es oriundo de Hong Kong, China, en donde nació un 28 de marzo de 1994. Mide 174 cm y pesa 63 kilos. Habla en cantonés, inglés, coreano (gracias a los doramas aprendió coreano, lo rarito es que tiene mala memoria), mandarín y ahí la lleva con el japonés. Cuando jugaba baloncesto, el equipo de JYP lo invitó a una audición.

Jackson practica esgrima y artes marciales, además de acrobacia. Pero, ¿por qué esgrima y acrobacia?, pues resulta que su padre era el entrenador del Equipo Nacional de Esgrima en Hong Kong y su madre fue medallista de oro en el campeonato mundial de gimnasia en 1982. Sin embargo, este chico anhelaba ser cantante y productor; sus padres estaban en total desacuerdo, le dijeron que cuando se convirtiera en el mejor en esgrima le darían permiso y así fue.

El 3 de julio de 2011, después de que sus padres le prohibieran regresar a Corea del Sur, regresó para quedarse, entrenó más de dos años para después ser elegido para integrar GOT7.

Mark, cuyo nombre real es **Mark Yi En Tuan**, para los amigos Mark Tuan, nació el 4 de septiembre de 1993 en Los Ángeles, Estados Unidos; es taiwanés-estadounidense. Mide 175 cm y pesa 59 kilos. Este chico estudió en California, le gustan el basquetbol, el ***snowboard*** y ***skate***, además es bueno en natación y voleibol. Domina el inglés, coreano y mandarín, lo curioso es que vivió un ratote en Paraguay y Brasil, pero no sabe las lenguas nativas de estos países. Su talento fue descubierto en la calle y él también apareció en ***Dream High*** como bailarín.

Young Jae o **Choi Young Jae**, nació el 17 de septiembre de 1996 en Jeolla, Corea del Sur. Mide 177 cm y pesa [illegible] kilos, fue aprendiz por sólo siete meses, se desestresa cantando y quiere ser un músico terapeuta.

BamBam, su nombre real –parece trabalenguas– es **Kunpimuk Bhuwaku BamBam** (¡qué bueno que lo súper resumió!), nació en Tailandia el 2 de mayo de 1997. Mide 170 cm y pesa 52 kilos. Participó en la película ***The Fairy Tale Killer***, donde personificó a un autista.

Su madre lo alentaba a que participara en concursos de baile ya que ella amaba a **Bi Rain**, uno de los artistas favoritos de BamBam y esa fue una de las razones por las que audicionó en JYP, pero cuando entró él ya no estaba. Comenzó a vivir en Corea desde los 13 años y fue ***trainee*** por más de tres años, y como aún está en pleno desarrollo, para dar el estirón, practica baloncesto y toma menjurjes medicinales de hierbas.

Yu Gyeom, de nombre real **Kim Yu Gyeom**, nació el 17 de noviembre de 1997 en Corea del Sur. Mide 182 cm y pesa 67 kilos. Participó en el elenco del dorama ***Dream Knight***. Es el más joven y el más alto de la banda. Se busca en internet cientos de veces al día. Le gustan las chicas raras, torpes y especiales (¿qué?... Soy perfecta para él), pero es tímido con las chicas.

OTRAS CURIOSIDADES

La canción ***Follow Me*** fue escrita por todos los integrantes y Jr se encargó de montar la coreografía.

A lo largo de 2014 participaron en un ***tour*** solidario presentado en varias regiones de Japón.

La mayoría de sus integrantes son de diferentes nacionalidades.

Como ya mencionamos, sus coreografías mezclan las artes marciales con el baile, eso es algo curioso ya que JYP ha optado por reclutar jóvenes con mucho talento en performance.

[illegible]

[illegible] se mofan de las bandas de [illegible]

Como vemos, GOT7 es una banda multifacética que desde JJ Project sembró la semilla del éxito.

KYOTO ANIMATION

"DONDE LOS SUEÑOS SE HACEN REALIDAD"

Por Chibi-Chio

Kyoto Animation, también conocido como KyoAni, es un famoso estudio de animación que posee algunos de los títulos más aclamados en la historia del anime contemporáneo; se ha ido ganando el reconocimiento como una empresa única, creativa, innovadora e inspiradora ya que sus obras tienen una estética exquisita, delicada y muy refinada. Esta corporación no sólo es reconocida en Japón sino en todo el mundo por sus altos valores de producción y calidad de animación.

Se fundó en 1981, se convirtió en una sociedad anónima en 1985 y finalmente en una corporación en 1999; está afiliada a Sunrise y DO. Además de crear animes, mangas, novelas visuales, OVA's, ONA's y películas, se dedica a la comercialización de múltiples artículos, así como a la animación de openings y endings de algunos animes externos.

Como es sabido, este tipo de estudios, para lograr terminar un anime a tiempo, a veces necesitan la ayuda de empresas independientes, pero no siempre la rapidez significa que la calidad del producto final sea buena; éste es uno de los factores por los que KyoAni se ha caracterizado, siempre se ha esforzado por buscar la excelencia artística, experimentando en diferentes géneros de series. Para algunos ha ido creciendo, preservando y mejorando la alta calidad, y para otros se ha ido por lo sinsentido; de lo que no hay que dudar es de que posee un grupo de trabajo bien capacitado: directores, editores, músicos, publicistas, animadores en 3D, diseñadores de personajes, de color y artistas en general.

Hasta el mismísimo logo hace referencia a esto, ya que está basado en el ***kanji "Kyo"***, que hace referencia a tres cosas: inicio, cooperación y hoy. Se ha esforzado por trascender las fronteras geográficas y culturales de su lugar de nacimiento. Algo qué destacar es que **Yoko Hatta** y su esposo **Hideki Hatta** son fundadores; el segundo es oriundo de Kioto y director actual de KyoAni.

LAS MIELES DEL ÉXITO

En un principio trabajó para la animación de ***Full Metal Panic? Fumoffu*** (2003), el diseño fue decente pero en ***Full Metal Panic! The Second Raid*** (2005) hubo un cambio impresionante; además, KyoAni firmó contrato con Key para sacar ***Air*** (2004) en Blu-ray, el primer anime en este formato.

Pasaron los años, y a pesar de no sacar series tan seguido como otras empresas, su nombre retumbaba en oídos de todos, quienes siempre que escuchaban la noticia de que Kyoto Animation sacaría un nuevo anime, podían estar seguros de que sería un éxito; al parecer eso ha cambiado actualmente, ya que son muchos los estudios y la variedad que han emergido.

Sus animes más representativos son: ***Full Metal Panic? Fumoffu*** (2003), ***Air*** (2004), ***Full Metal Panic! The Second Raid*** (2005), ***Suzumiya Haruhi no Yuutsu*** (2006), ***Lucky☆Star*** (2007), ***CLANNAD*** (2007), ***Munto*** (2009), ***K-ON!*** (2009), ***Hyoka*** (2012), ***Chuunibyou Demo Koi ga Shitai!*** (2012), ***Free!*** (2013), ***Kyoukai no Kanata*** (2013); entre otros.

Además, participaron con otros estudios en historias como: ***Aka-chan to Boku, Yakitate!! Japan***, la película ***Akira***, ***Doraemon***, la OVA ***Jungle wa Itsumo Hare Nochi Guu***, ***Tokyo Underground***, ***Kaze no Yojimbo***, ***Shin-chan***, ***Tales of the Abyss***, ***Cowboy Bebop*** y la película de ***X***; sólo por mencionar algunos.

CUANDO EL MOE ATACA, NO HAY SALVACIÓN

Muchos piensan que ***K-ON!*** fue el detonante para que KyoAni cambiara, y es que, desde 2009, el moe y el slice of life son lo que fue caracterizando a esta empresa. Personajes de animes posteriores tenían aspecto parecido a las chicas ***K-ON!***, a pesar de ello, muchos piensan que es así hasta con el manga, mismos creadores, diferentes historias pero diseño de personajes parecido; algunos otros difieren y creen que Kyoto Animation se fue por lo lindo porque está de moda y su único objetivo es vender.

Como se ha recalcado, una de las mayores fortalezas del estudio es la calidad de la animación real, pero hay algo que impide que todos los seguidores del anime crean que es el mejor estudio y son los personajes adorables o moe que le quitan lo realista a un escenario bien trabajado.

A pesar de tanta discusión al respecto, lo que sí hay que aplaudir es que ha realizado animes de comedia, misterio, infantiles, de acción, de distintos géneros e incluso fue de los primeros en sacar algo musical y con respecto a la natación (aunque muchos chicos no estuvieron de acuerdo con que sacaran un anime de deportes para que las niñas se echaran su taco de ojo, !pero qué más da!, ellos tienen hartísimas chicas lindas y nosotras qué, jum jum jum :p).

Además, uno como extranjero ve a Japón a través del anime, no sólo por sus costumbres, sino que el estudio ha sabido usar bien los escenarios; no por nada es considerado como uno de los mejores estudios. Usan locaciones reales como caminos, escuelas, edificios, playas, etc., etc., para plasmarlas en sus animes; pueden encontrar diversas comparaciones en la poderosa amiga internet (aunque algunas son de dudosa procedencia, pero la mayoría sí que son idénticas). Y qué decir de los movimientos que se hicieron populares gracias a la rara de Haruhi Suzumiya o de las chiquitinas de ***Lucky☆Star***.

Y como en distintas compañías, se realiza Kyoto Animation Awards para otorgar premios en las categorías de mejor manga, novela y guion con el objetivo de encontrar a un nuevo talento y adaptar sus obras; pero no podía faltar lo malo, se supone que tiene cierta periodicidad, pero esos de KyoAni han cancelado diversos premios. ¿Será que ya se les subió?, esperemos que algún día les den su merecido premio.

Algunos opinan que el moe se expandió por "culpa" de esta corporación, y otros más que han innovado con los excelentes gráficos y los diferentes tópicos que aborda. ¿Tú qué opinas?

© Hideki Hatta & Yoko Hatta/Kyoto Animation/1981

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

–¡Hola amigos! Recuerden que deben especificar en sus correos si desean que se publique su página de Facebook o dirección de mail... ***–Pero que conste que no nos hacemos responsables por los locos que lleguen a escribirles.*** –¡GOJI! Bueno... **¡COOOMENZAMOS!**

KARLA XIMENA FELIX

¡KONICHIWA!

Mi nombre es Karla Felix, pero prefiero que me llamen Kitsune Shinaime. Soy gran fan de la revista desde el número 257 y para mí es un gran honor el escribirles. Amo la revista en general, sobre todo el Buzón, que es mi favorito, sobre todo por los comentarios de Goji. Bueno, quería pedir si podían hablar sobre ***Demashita! Powerpuff Girls Z***, es que soy gran fan de este anime, que era un ***remake*** de las ***Chicas Superpoderosas***, y si ya hablaron, entonces me perdí el número, je, je. Ojalá y también pudieran poner un póster de ellas. Los admiro, los amo y los adoro a ustedes Angel-san y Goji-kun, son lo mejor. Sayonara.

RE: ¡KONICHIWA!

–Saludos nakama Karla, gracias por decir que es un honor el escribirnos, pero en realidad el honor es nuestro por poder leer las cartas de todos ustedes... ***–Traducción: nos gusta leer las cartas de quienes nos dan de comer, juar.*** –¡ZOCK! ***–¡Aaargh! ¿Qué ya no se puede ser sincero?*** –Ejemn, amiga Kitsune, sobre tu petición, ya hablamos sobre ***Demashita! Powerpuff Girls Z***, pero procuraremos publicar más información sobre ellas. ***–Sí, en la sección de "Viejitas pero bonitas", jiar.*** –¿Quieres otro golpe, dragón? ***–¡Gulp!*** –Ejemn, sayonara amiga Karla y espero que escribas de nuevo.

SAMANTHA

¿CÓMO ESTÁN ANGEL Y GOJI?

Mi nombre es Samantha, pero también me conocen como Sunako-chan. He estado siguiendo la revista por más de cinco años, tanto CM como CM DVD, y aunque no tengo todos los números, apenas sale la revista, ya estoy ahí para comprarla. Mis géneros favoritos, por supuesto, son el shojo y el yaoi. también adoro el gore y mis animes favoritos son ***Death Note, Nana, Fruits Basket, Kare Kano, Saikano, Marmalade Boy, Kimi ni Todoke, Elfen Lied*** y ***Gantz***. Me gustaría que hicieran un especial de animes de deportes. Quiero felicitarlos por tan increíble revista. ¡Sigan así! Sin más que agregar me despido. Son geniales Angel y Goji. ¡Ja ne!

RE: ¿CÓMO ESTÁN ANGEL Y GOJI?

–Samantha-chan, te mando un gran abrazo... ***–¡Ah, pues si a esas vamos, entonces yo le mando un besototote!*** –¡Dragón aprovechado! Ejemn, amiga Sunako-chan, gracias por ser una fiel lectora de la revista y de verdad me alegra que te gusten diversos géneros de anime, como toda una buena otaku... ***–Aunque sería mejor que se quitara ese feo vicio de ver yaoi. ¡Guácala!*** –¡Odioso! Ejemn, chao, Samantha-chan y muchas gracias por tus felicitaciones.

ARTURO CADEZA

¡HOLA AMIGOS DE CONEXIÓN MANGA!

Mi nombre es Arturo y soy un seguidor de la revista desde hace poco, me encanta la sección de Buzón y ésta es la primera vez que les escribo. Mis animes favoritos son ***Dragon Ball, One Piece, Death Note***, etc. Me gustan el hentai, ecchi, yuri y me gustaría que pusieran un póster de Kira de ***Death Note***. También dejo mi Facebook: Arturo Cadeza Cupido. Bueno, eso es todo, gracias y espero pongan también mi correo: arturitocadezacupido@hotmail.com. Sayonara.

RE: ¡HOLA AMIGOS DE CONEXIÓN MANGA!

–¿Cómo estás, amigo Arturo-san? Aunque lleves poco tiempo leyendo nuestra revista, siempre es bueno tener nuevos lectores... ***–¡Pues claro! Si no nos quedamos sin chamba. ¡Gulp!*** –Tan sutil y sincero como siempre, lagartija. Amigo Arturo, seguiremos hablando de tus animes favoritos... ***–¡Y sigue siendo fan del H.E.Y. Arturito!*** –¿HEY? ***–Hentai, Ecchi y Yuri. Los tres mejores géneros del anime. ¡Ajuaa!*** –Pervertido. Ejemn, bye, nakama Arturo y ya pusimos tu mail y "Face" como lo pediste.

CÉSAR LUGO

¡KONICHIWA!

Amigos de ***Conexión Manga***. Soy César LuQui y soy de Querétaro, ya tiene tiempo que sigo su revista, está muy buena y tiene muy buen contenido. Quiero mandar saludos a mis nakamas de la Sierra y ver si podrían publicar mi mail en su revista. Un gran saludo y sigan así. Hasta luego Angel y Goji. Sayonara. Mail: cesarlugo08@gmail.com

RE: ¡KONICHIWA!

–Tomodachi César, te mando un gran saludo a ti y a tus amigos de la Sierra... ***–¿De la Sierra? ¿Pues qué viven en un monte?*** –¡Tú cállate, odioso! Ejemn, César-san, gracias por decir que tenemos muy buen contenido... ***–De seguro se refiere a los pósters de las chiquitas-mamás de anime que ponemos, slurp.*** –¿Qué sólo piensas en esas cosas, dragón? ***–Afortunadamente, juar.*** –¡Uf! Hasta pronto, nakama César y sigue en contacto.

–Y por hoy terminamos, amigos, pero recuerden que pueden seguir viendo los comentarios de su tomodachi Angel Princess y del odioso Goji... ***–¡Oye!*** –... en la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial***.

facebook.com/dibujarteschool

dibujarteschool.com

DIBUJARTE SCHOOL

HAZ VOLAR TUS IDEAS

A partir de marzo
¡ESTRENAMOS
INSTALACIONES!

Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., 06400. Tel.: 55 14 14 10